当
东方
Project
遇上
Photoshop
日本 玄光社 编著
丁莲 译
6位Pixiv人气绘师带你走进同人绘画世界
中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

6位人气绘师

52幅精彩作品

带你走进东方Project的

炫彩同人绘世界！

雾雨魔理沙 × *zounose*

『就我个人的口味来说，我不是很喜欢写实风格，而是更加喜欢庭园式盆景和西洋景风格的有趣构成。』

圣白莲 × *Torinoaqua*

『我平时在进行创作的时候，会特别注意厚涂时的厚重感、水彩涂色的透明感以及各种画笔的柔和氛围。』

博丽灵梦&射命丸文 × *Manyako*

『和其他的绘图软件相比，Photoshop的画笔可以描绘出不同的感觉来。』

古明地觉 × *OrGA*

『希望看到我的插画后，大家不仅能感受到可爱和帅气，还能体验到幻想乡的感觉。』

八意永琳 × *kyachi*

『我的目标是描绘出永琳那种成熟又可爱的感觉！虽然带有很重的个人风格，不过还是希望能帮助到大家！』

西行寺幽幽子 × *Takatora*

『虽然我超级喜欢幽幽子，但平时却很难把她画好，借着这个机会，我决定鼓足干劲画出最精彩的幽幽子。』

策划编辑 \ 张海玲　向雯雯
责任编辑 \ 张海玲
封面设计 \ 彭　涛　邱　宏

独家社交平台支持
半次元 bcy.net
首席门户网站合作
sina新浪动漫
全媒体合作平台
CCGAA.COM
土豆动漫 cartoon.tudou.com

扫码关注中青动漫微信公众平台

中青动漫出品

上架建议：绘本技法/漫画技法
ISBN 978-7-5153-3882-8
9 787515 338828
定价：59.90元

当东方Project遇上Photoshop

6位Pixiv人气绘师带你走进同人绘画世界

日本 玄光社 编著
丁莲 译

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS
中青雄狮

TOUHOU HIGICHOU
Copyright © 2014 Genkosha Co.,Ltd.
Copyright © 2014 Team Shanghai Alice
All rights reserved.
First original Japanese edition published by GENKOSHA Co.,Ltd. Japan
Chinese (in simplified character only) translation rights arranged with GENKOSHA Co.,Ltd. Japan.
through CREEK & RIVER Co., Ltd. and CREEK & RIVER SHANGHAI Co., Ltd.

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国"扫黄打非"工作小组办公室
010-65233456 65212870
http://www.shdf.gov.cn

中国青年出版社
010-50856028
E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目（CIP）数据

当东方 Project 遇上 Photoshop：6 位 Pixiv 人气绘师带你走进同人绘画世界 / 日本玄光社编著；丁莲译 .
—北京：中国青年出版社，2015.10
ISBN 978-7-5153-3882-8
I. ①当… II. ①日… ②丁… III. ①图形处理软件 IV. ①TP391.41
中国版本图书馆 CIP 数据核字（2015）第 233737 号

版权登记号：01-2015-3727

当东方Project遇上Photoshop：
6位Pixiv人气绘师带你走进同人绘画世界

日本 玄光社 编著 丁莲 译

出版发行：中国青年出版社
地　　址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电　　话：(010) 50856188 / 50856199
传　　真：(010) 50856111
企　　划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：张海玲 向雯雯
责任编辑：张海玲
封面设计：彭 涛 邱 宏

印　　刷：北京博海升彩色印刷有限公司
开　　本：787×1092 1/16
印　　张：11
版　　次：2015 年 12 月北京第 1 版
印　　次：2015 年 12 月第 1 次印刷
书　　号：ISBN 978-7-5153-3882-8
定　　价：59.90 元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系
电话：(010) 50856188 / 50856199
读者来信：reader@cypmedia.com
投稿邮箱：author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站：http://www.cypmedia.com

目 录

东方 Projec 是什么 …… 3
本书的使用方法 …… 12
所用软件的相关知识 …… 14
Wacom 数位板 …… 16

Manyako × 博丽灵梦 & 射命丸文 **18**

作品范例 …… 38

Torinoaqua × 圣白莲 **44**

作品范例 …… 62

zounose × 雾雨魔理沙 **76**

作品范例 …… 96

takatora × 西行寺幽幽子 **104**

作品范例 …… 120

kyachi × 八意永琳 **126**

作品范例 …… 146

OrGA × 古明地觉 **156**

作品范例 …… 172

POINT 目录

“画笔”面板（画笔笔尖形状 / 形状动态）……21
用来改变画笔大小的快捷键……23
设定快捷键……24
“外发光”图层样式……31
“滤色”混合模式……32
曲线……35
色相 / 饱和度……53
“线性减淡（添加）”混合模式……54
轻松创建剪贴蒙版……56
和 SAI 的“发光”混合模式的区别……59
自定义画笔……79
图层蒙版……83
“正片叠底”混合模式……85
路径……91
“高斯模糊”滤镜……94
“内发光”图层样式……109
“叠加”混合模式……110
“线性加深”混合模式……113
“添加杂色”滤镜……118
“画笔”面板（散布 / 传递 / 其他的画笔选项）……130
“柔光”混合模式……136
调整图层……137
色阶……138
色彩平衡……139
“颜色减淡”混合模式……141
“颜色”混合模式……159
“实色混合”混合模式……162
“亮光”混合模式……163
混合模式的归纳整理……164
替换颜色……165

当东方Project遇上Photoshop

6位Pixiv人气绘师带你走进同人绘画世界

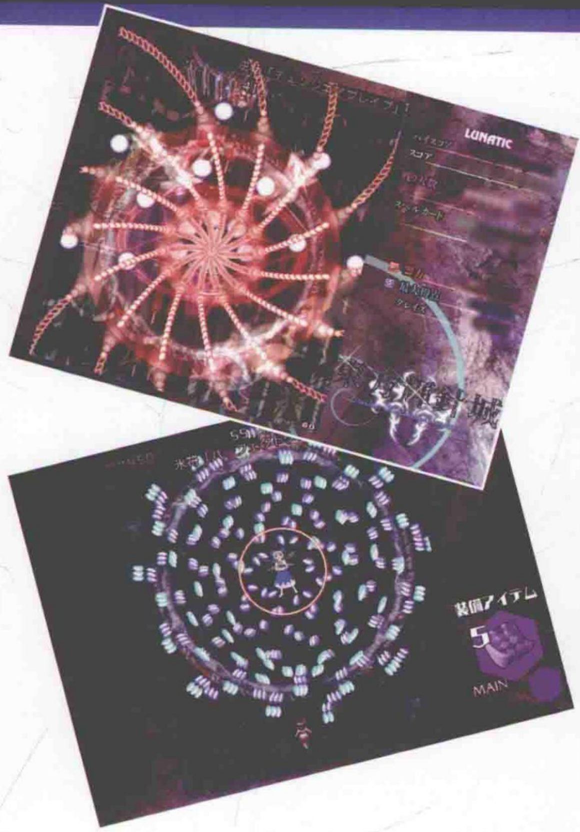
日本 玄光社 编著
丁莲 译

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS
中青雄狮

TP391.413
Z1652

- 本书所使用的“东方 Project”的相关名称及人物，都已经获得了上海爱丽丝幻乐团的授权。“东方 Project”的相关著作权及其他所有权利，都属于上海爱丽丝幻乐团。
- “Adobe Photoshop”是 Adobe Systems Incorporated（Adobe 系统公司）在美国和其他国家的商标或注册商标。
  本书中所刊登的产品名称等，一般来说都是各个公司的注册商标或商标。此外，正文中有时候会省略 TM、R 之类的符号。
- “PaintTool SAI”是由日本 SYSTEMAX 公司进行开发和贩卖的软件。
  目前（2015 年 9 月）的最新版本是 1.2.0。
- 我们撰写本书的目的，只是要通过书中刊登的内容为读者们提供各种信息。
  因此，请各位读者根据自身的判断来运用本书，并承担相应责任。
- 本书所刊登的内容为作者撰写于 2014 年 7 月。
  有些内容可能会在我们撰写完毕后出现变化，对这一点要请大家多多谅解。
- 因为网络上的信息、图像等内容，有可能在不打招呼的情况下就出现变动，所以对这一点也要请大家多多谅解。

东方 Project 是什么



本书中所说的东方 Project 是由同人社团“上海爱丽丝幻乐团”制作的，以射击游戏为中心，包括了格斗游戏、音乐 CD 和书籍等多个领域的各个系列作品的总称。

在整个作品群中占据了主导地位的射击游戏，基本上是由上海爱丽丝幻乐团的主办人 ZUN 一个人制作出来的。射击游戏包括了以 PC-98 为平台的系列作品和以 Windows 为平台的系列作品。从以 Windows 为平台的《东方红魔乡》开始，该系列的游戏出现了几乎会淹没整个画面的敌弹，成为了大家常说的“弹幕射击游戏”。

2014 年 5 月，第 14.3 弹《弹幕天邪鬼》也开始上市销售了。此外，ZUN 还和同人社团“黄昏边境”共同制作了以《东方萃梦想》为首的一系列弹幕格斗游戏。

东方系列的游戏拥有极高的完成度、个性十足的人物角色，以及韵味十足的背景音乐，并因此吸引到了众多粉丝。

另外，因为 ZUN 容许其他人对自己的作品进行一定程度的二次创作，所以粉丝们以网络为中心，几乎每天都会制作并发布新的人物插图或音乐改编作品。

也因此，东方 Project 本身和相关的粉丝活动都呈现出非常繁荣的状态。

PC—98 平台

年	作品
96年	东方灵异传
97年	东方封魔录、东方梦时空
98年	东方幻想乡、东方怪绮谈

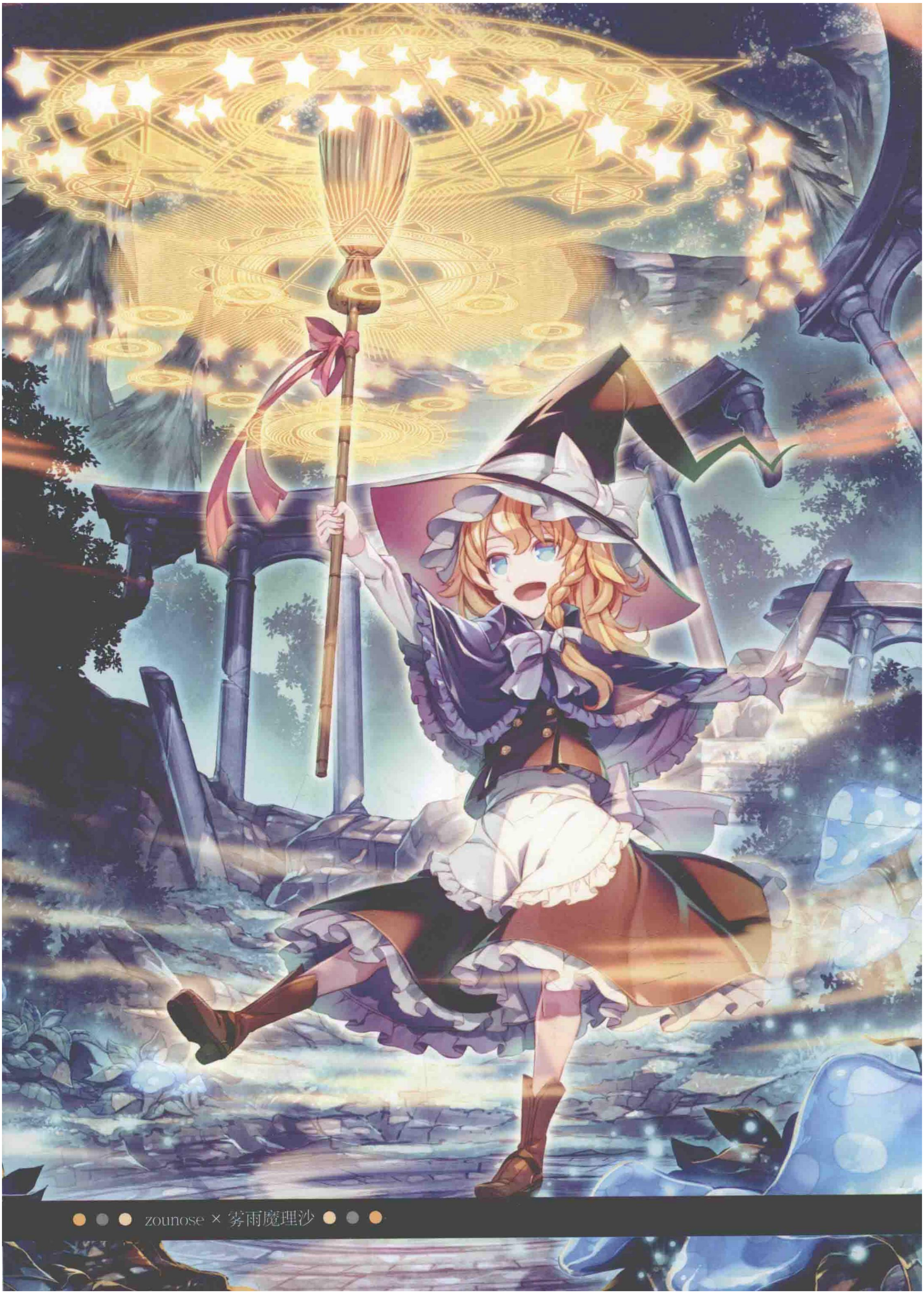
Windows 平台

年	作品
02年	东方红魔乡
03年	东方妖妖梦
04年	东方永夜抄、东方萃梦想★
05年	东方花映冢、东方文花贴
07年	东方风神录
08年	东方绯想天★、东方地灵殿
09年	东方星莲船、东方非想天则★
10年	DOUBLE SPOLIER、妖精大战争
11年	东方神灵庙
13年	东方心绮楼★、东方辉针城
14年	弹幕天邪鬼

★是和黄昏边境共同制作的作品

Manyako × 博丽灵梦 & 射命丸文

Torinoaqua × 圣白莲



zounose × 雾雨魔理沙

● ● ● takatora × 西行寺幽幽子 ● ● ●

● ● ● kyachi × 八意永琳 ● ● ●

OrGA × 古明地觉

目 录

东方 Projec 是什么 …… 3
本书的使用方法 …… 12
所用软件的相关知识 …… 14
Wacom 数位板 …… 16

Manyako × 博丽灵梦 & 射命丸文 18

作品范例 …… 38

Torinoaqua × 圣白莲 44

作品范例 …… 62

zounose × 雾雨魔理沙 76

作品范例 …… 96

takatora × 西行寺幽幽子 104

作品范例 …… 120

kyachi × 八意永琳 126

作品范例 …… 146

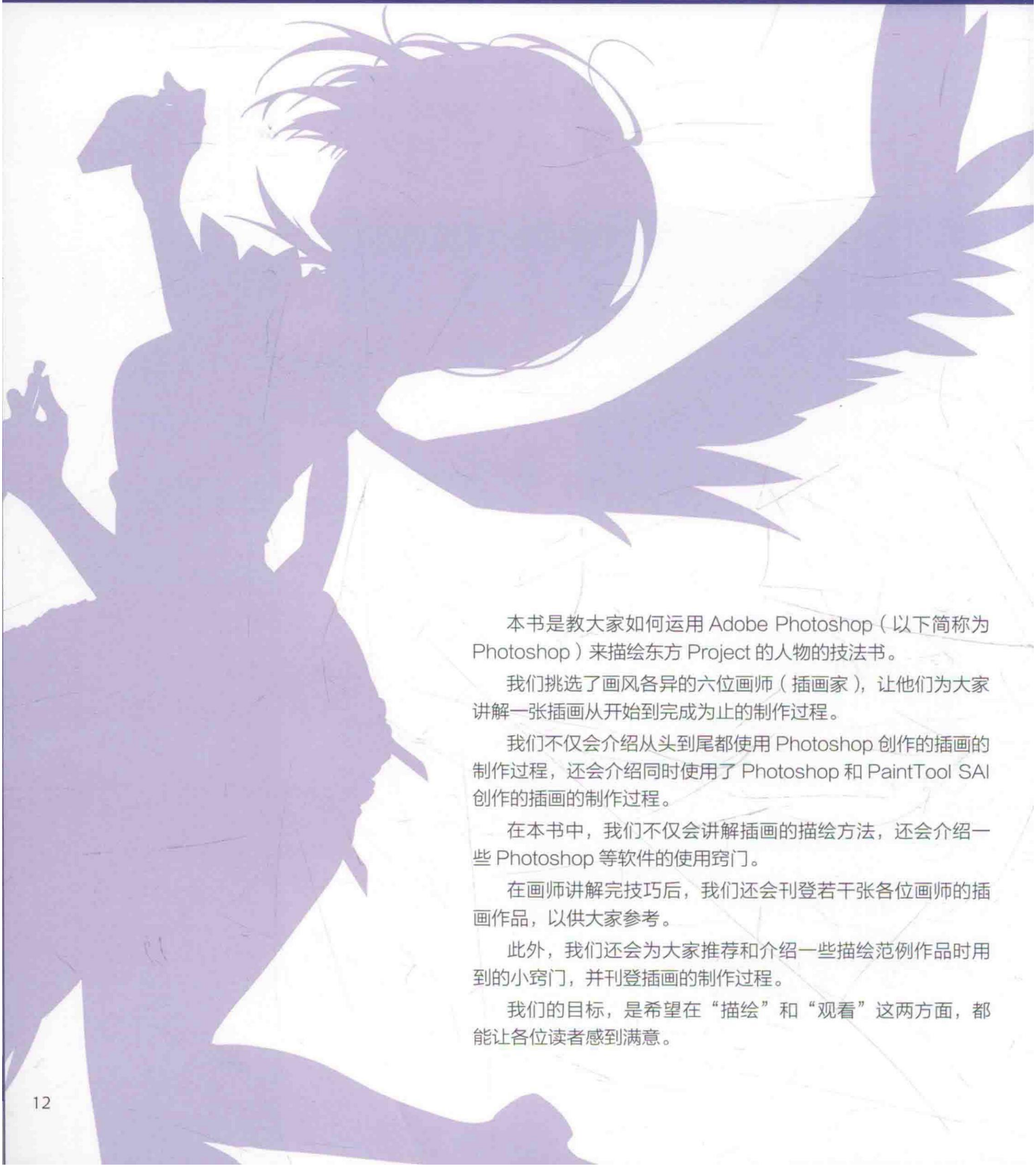
OrGA × 古明地觉 156

作品范例 …… 172

POINT 目录

"画笔"面板（画笔笔尖形状 / 形状动态）…… 21
用来改变画笔大小的快捷键……23
设定快捷键……24
"外发光"图层样式……31
"滤色"混合模式……32
曲线……35
色相 / 饱和度……53
"线性减淡（添加）"混合模式……54
轻松创建剪贴蒙版……56
和 SAI 的"发光"混合模式的区别……59
自定义画笔……79
图层蒙版……83
"正片叠底"混合模式……85
路径……91
"高斯模糊"滤镜……94
"内发光"图层样式……109
"叠加"混合模式……110
"线性加深"混合模式……113
"添加杂色"滤镜……118
"画笔"面板（散布 / 传递 / 其他的画笔选项）……130
"柔光"混合模式……136
调整图层……137
色阶……138
色彩平衡……139
"颜色减淡"混合模式……141
"颜色"混合模式……159
"实色混合"混合模式……162
"亮光"混合模式……163
混合模式的归纳整理……164
替换颜色……165

本书的使用方法



本书是教大家如何运用 Adobe Photoshop（以下简称为 Photoshop）来描绘东方 Project 的人物的技法书。

我们挑选了画风各异的六位画师（插画家），让他们为大家讲解一张插画从开始到完成为止的制作过程。

我们不仅会介绍从头到尾都使用 Photoshop 创作的插画的制作过程，还会介绍同时使用了 Photoshop 和 PaintTool SAI 创作的插画的制作过程。

在本书中，我们不仅会讲解插画的描绘方法，还会介绍一些 Photoshop 等软件的使用窍门。

在画师讲解完技巧后，我们还会刊登若干张各位画师的插画作品，以供大家参考。

此外，我们还会为大家推荐和介绍一些描绘范例作品时用到的小窍门，并刊登插画的制作过程。

我们的目标，是希望在“描绘”和“观看”这两方面，都能让各位读者感到满意。

制作过程页面

●步骤序号
标明操作的顺序。

●使用的软件
用图标来标记所使用的软件。

PS	Adobe Photoshop
SAI	Paint Tool SAI

●操作步骤
我们会通过图像和文章，简单明了地为大家讲解操作的步骤。
此外，讲解中涉及的软件基本上都是以画师所用的版本为基准的。因此，若大家所用的软件版本不一样，有些界面看起来可能会有一定差异。

● POINT
这里我们会为大家详细解说软件的使用方法。而解说中所使用的是 Photoshop CC 版本。

03 Clean Copy
描线

描线前的准备

从这里开始，我们要进入愉快的描线阶段。

我们把原本区分开的眼睛和眼睛以外的底稿图层，通过快捷键 Ctrl + E（Mac：command + E）合并到一起。

我们还要把底稿图层的“不透明度”调低到 30~40%，让线条变淡。这时要先在底稿图层的上方，创建涂满了明亮的红色和蓝色的图层，并创建为剪贴蒙版※2。这样一来，底稿的颜色就会发生改变，让描线的操作变得更加轻松。
此外，在描线的时候，我们也要给眼睛和眼睛以外的部位分别创建图层。

眼睛的描线

我们要使用在步骤“1-2（P.20）”中设定过的画笔来进行描绘。画笔大小我们要分别使用 5px 和 6px 左右的。在选中“画笔工具”的状态下，通过打开的“画笔”面板，或是界面上方属性栏中的画笔预设选取器，我们可以对画笔大小进行更改。A

在描线的时候，我们要充分注意到人物两只眼睛的比例。B

用来改变画笔大小的快捷键
如果我们在按住 Ctrl + Alt（Mac：control + option）+ 数位板的压感笔这边的按键的状态下，左右拖曳压感笔的话，就可以轻松改变画笔大小（CS4~）。向左拖曳压感笔大小就会变小，向右拖曳压感笔大小就会变大。
此外，如果上下拖曳的话，我们就可以改变画笔的硬度（CS5~）。

23

作品范例赏析

●作品范例页面
在这里，我们会刊登画师用来讲解制作过程的插画以外的作品。

▲ Web 投稿插画

Tips

我们要事先准备好右图那样的杂色纹理，把它覆盖到混合模式为“叠加”的图层的整体画面上，并调整不透明度和对比度。虽然这个操作看似很简单，却可以让插画给人的感觉出现很大的变化。在添加了杂色后，可以让观看者产生图像画面的信息量有所增加的错觉。因为类似这样的纹理可以应用到各种各样的场景中，所以为了方便起见，我们最好事先制作出若干不同种类的纹理来。

97

● Tips
在这里，我们会介绍作品范例中使用到的技巧。

所用软件的相关知识

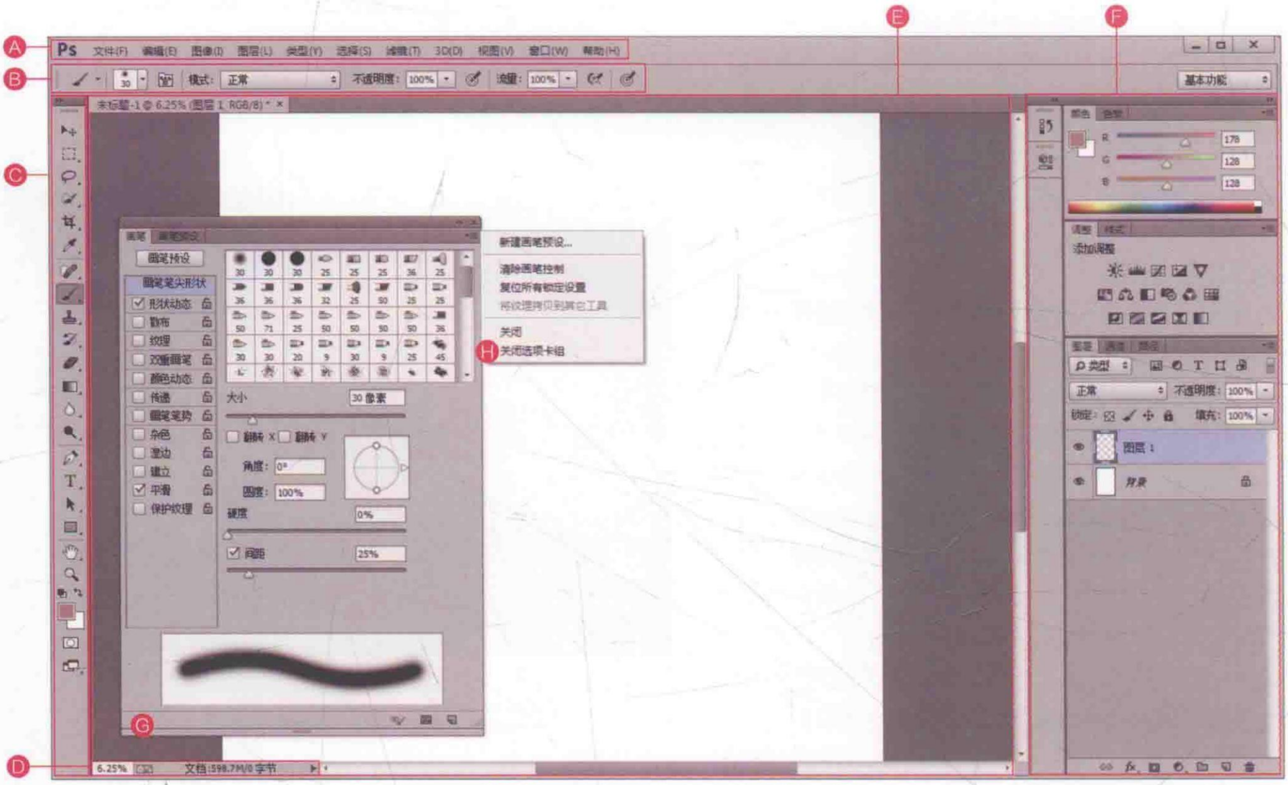
本书中，我们会以 Adobe Photoshop 为主要使用软件，为大家讲解插画的描绘方法。在这里，我们为大家介绍本书主要使用的绘画软件。

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop（以下简称为 Photoshop）是一种高性能的图形图像处理软件，具备各种各样加工编辑图片的功能。

Photoshop 不仅能对图片进行加工，还能给插画上色，或是给插画进行各种各样的编辑，所以从很早开始，Photoshop 就已经是大家最乐于使用的绘图工具之一了。

下图就是 Photoshop CC（Windows 版）的界面。



A 菜单栏
B 属性栏
C 工具箱
D 状态栏
E 图像窗口
F 浮动面板
G 面板
H 面板菜单

※根据版本的不同，名称也会有所变化。

A 菜单栏

通过菜单栏，我们可以进行 Photoshop 的基础操作和设定。

此外，在使用 Mac OS 版本的时候，菜单栏不会显示出来，我们要通过“窗口”菜单命令来进行操作和设定。

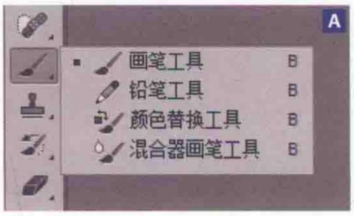
B 属性栏

属性栏上会显示出我们选定的工具及其操作选项。

C 工具箱

在工具箱中，我们可以选择画笔和魔棒等各种工具。

如果工具的右下方有◢这个标记的话，当我们按住这个工具不放，过一会儿就会显示出隐藏的工具来。A



D 状态栏

状态栏上会显示出我们正在操作的文件的大小和缩放比例信息。

E 图像窗口

图像窗口中会显示出我们正在操作的文件。

F 面板菜单

如果我们单击面板右上方的☰这个按钮的话，菜单就会显示出来。

通过菜单，我们可以执行和面板有关的操作与设定。

G 面板

在面板中，我们可以进行各种各样的操作和设定。

除了工具箱以外，面板还包括了“图层”面板和“画笔”面板等各种不同类型的面板。

此外，虽然现在要使用 Photoshop，一般来说都要按月付费，但我们也可以尝试使用为期 30 天的 Photoshop 免费体验版。可以通过 Adobe 公司的 Photoshop 介绍网页（http://www.adobe.com/cn/products/photoshop.html）来下载体验版。

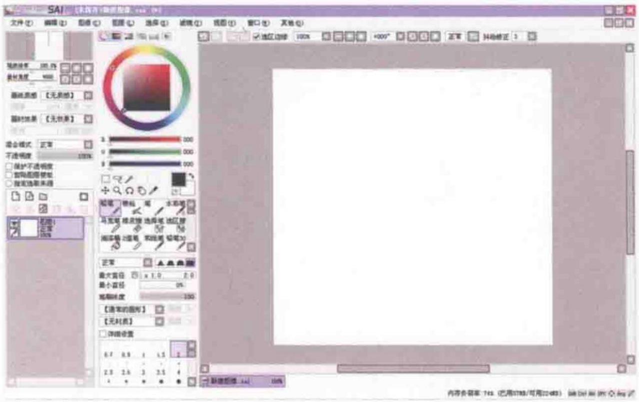
PaintTool SAI

PaintTool SAI（以下简称为 SAI）是专供 Windows 使用的，擅长描绘平滑流畅感觉的绘图软件。

因为 SAI 拥有众多可以进行自定义的画笔，所以业余爱好者和专业画师都非常喜欢使用这个软件。

虽然这个软件需要付费，但我们也可以先尝试使用为期 31 天的免费体验版。我们可以通过日本 SYSTEMAX 公司的 SAI 介绍网页（http://www.systemax.jp/ja/sai）来下载体验版。

右图是 SAI 的界面。



Wacom 数位板

Intuos

Intuos 系列是可以让新手也能轻松愉快地进行创作的数位板。使用它的无源无线压感笔的话，我们就可以通过仿佛使用画笔或是钢笔来进行描绘的感觉，用电子数据来表现插画或是漫画等作品。

这个系列包括了最适合用来制作插画或加工照片的 Intuos pen&touch，以及适合用来让新人制作插画和漫画的 Intuos comic 等。

Intuos Pro

Intuos Pro 系列是可以支持创作者的高度表现力的专业级数位板。通过搭载高精细的笔压感知功能和倾斜度检测的电子笔，我们可以有好像用铅笔在画纸上进行描绘一样的感受，忠实地再现纤细的笔触，扩大表现的可能性。而且通过能够自定义常用快捷键的功能键，我们可以更加轻松快捷地完成工作流程。此外，这个系列还根据环境的不同而划分出了三种尺寸。

・Intuos 系列的对比一览

产品名称		Intuos pen small	Intuos pen&touch		Intuos comic	
型号		CTL-480/SO	CTH-480/S2	CTH-680/S2	CTH-480/S1	CTH-680/S1
尺寸		small	small	medium	small	medium
输入方式		电子笔输入	电子笔&触摸屏输入			
电子笔输入	读取分辨率	最高0.01mm				
	读取精度	±0.5mm				
	压感级别	最高1024级				
应用软件※1		ArtRage 3.5 Studio、Autodesk SketchBook Express			CLIP STUDIO PAINT PRO（2年许可证）	

・Intuos Pro 系列的对比一览

产品名称		Intuos Pro small	Intuos Pro medium	Intuos Pro Special Edition	Intuos Pro Large
型号		PTH-451/K1	PTH-651/K1	PTH-651/S1	PTH-851/K1
尺寸		small	medium	medium	Large
颜色		黑色	黑色	黑色&银色	黑色
输入方式		电子笔&触摸屏输入			
电子笔输入	读取分辨率	最高0.005mm			
	读取精度	±0.25mm			
	压感级别	最高2048级			
	倾斜度检测级别	最高±60级			

※1 在下载应用软件时，我们不仅需要连接网络，还需要进行注册。
此外，可以下载的应用软件，有可能在不经告知的情况下出现更新。

Manyako

Torinoaqua

zounose

东方 × Photoshop 插画技巧

takatora

kyachi

OrGA

Manyako

-Manyako- × 博丽灵梦 & 射命丸文

-Reimu Hakurei & Aya Syameimaru-

WEB

【mohumohu】http://mohu.is-mine.net/top.htm

Pixiv

http://www.pixiv.net/member.php?id=5324

PEN TABLET

Wacom Cintiq 24HD

Tool

Adobe Photoshop CS5（※本书的界面是 CC）

PROFILE

自由插画家。主要从事书籍插图和卡牌游戏插画的创作。

主要作品包括《噬血狂袭》插画（电击文库），《愿望的碎片与白银契约者》原画（propeller），《扩散性百万亚瑟王》卡牌插画（史克威尔艾尼克斯），以及《城姬 quest》插画（角川书店）等。

COMMENT

和其他的绘图软件相比，Photoshop 的画笔可以描绘出不同的感觉来。

平时在上色的时候，我会搭配着 SAI 和 CLIP STUDIO PAINT 来使用 Photoshop。

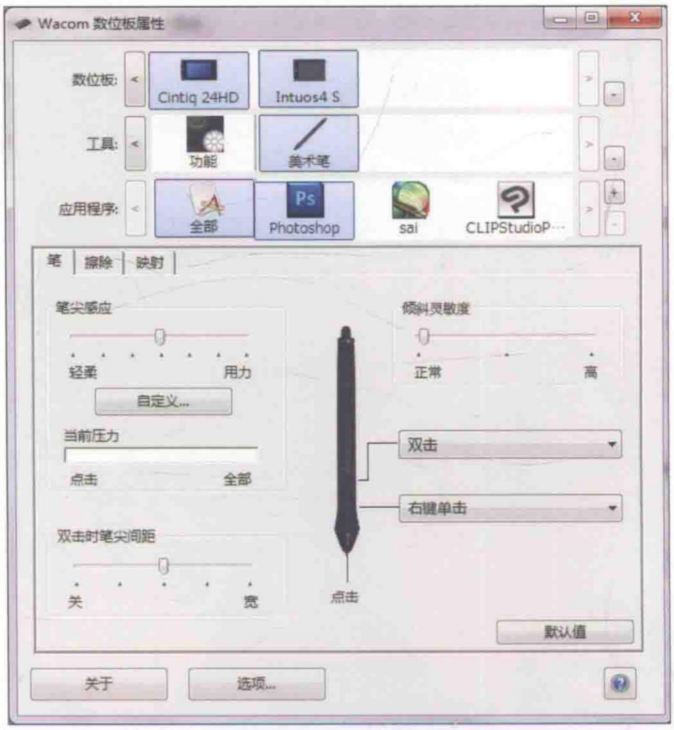
01 Preparation 准备

PS

数位板的设定

在启动 Photoshop 软件之前，我们首先要对数位板进行参数设定。这次我要使用的数位板是 Wacom Cintiq 24HD。

打开 Wacom 的数位板属性，将“笔尖感应”从正中央调到略微靠左的地方，让感应变得柔软一些。并把“倾斜灵敏度”设定为正常。因为这部分的设定很重要，所以我们要根据所用软件的不同，分别对数位板进行设定。



1-1

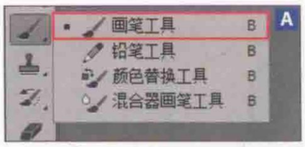
画笔的设定

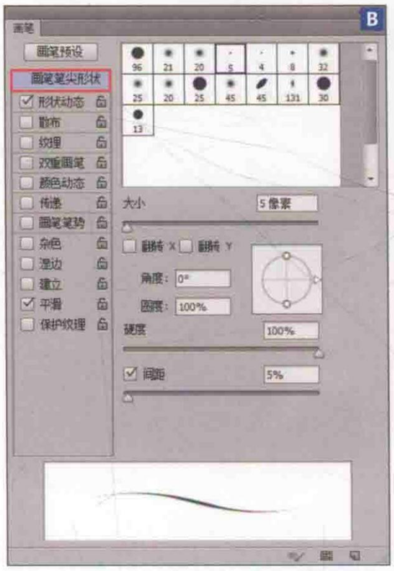
启动 Photoshop 后，我们对用来描线和上色的画笔进行参数设定。在工具箱中选中“画笔工具”。A 通过执行“窗口 > 画笔”菜单命令，打开“画笔”面板，并选中“画笔笔尖形状”选项将它设定成 B 的样子。勾选“间距”复选框，然后将参数设定为 5%。

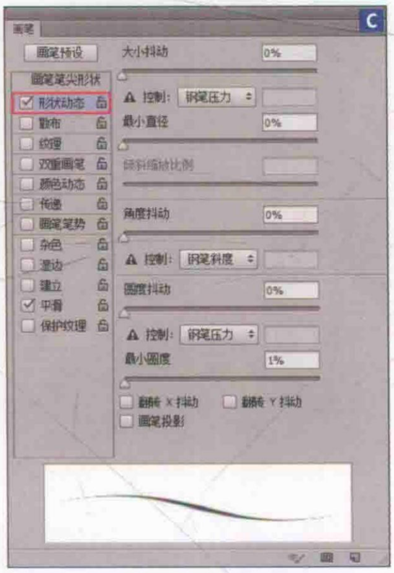
此外，我们还要勾选“形状动态”复选框和“平滑”复选框。并将“形状动态”选项面板各参数设定成 C 的样子。

我们要一边调整设定好的画笔大小（画笔直径），一边描线和上色。

1-2





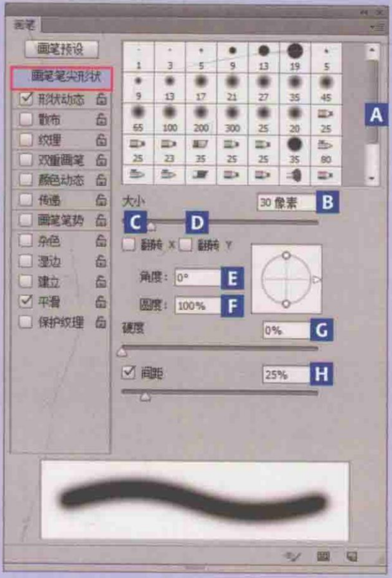


POINT

“画笔”面板（画笔笔尖形状 / 形状动态）

在“画笔”面板中，我们可以对各个选项参数进行设定，制作出自己独创的画笔效果来。在这里，我们将为大家讲解“画笔笔尖形状”和“形状动态”选项面板各参数的相关知识。

画笔笔尖形状



A被选择的画笔笔尖

我们可以从预览中选择已经存储过的画笔笔尖的形状。

B大小

我们可以在这里设定画笔直径。可以设定的直径范围是 1~2500px。

C翻转 X

如果勾选“翻转 X”复选框，我们就可以让画笔笔尖的形状水平翻转过来。

D翻转 Y

如果勾选“翻转 Y”复选框，我们就可以让画笔笔尖的形状垂直翻转过来。

E角度

在存储了椭圆形或是图像的画笔形状上，可通过设定 -180° ~180° 之间的数值来改变笔尖的角度。

F圆度

在这里可以设定画笔笔尖形状的纵横比例。如果是圆形画笔的话，100% 就是正圆形，调低数值的话画笔笔尖就会变成椭圆形，而到了 0% 时画笔笔尖则会变成线性。存储了图像的画笔笔尖的纵横比例也会出现变化。

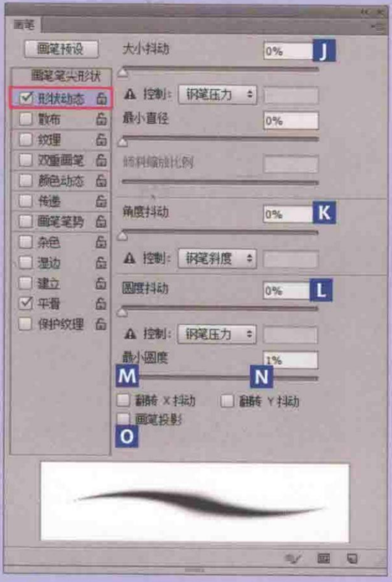
G硬度

可用 0~100% 的数值来设定画笔笔尖模糊开始的位置。此外，在存储了图像的画笔中，我们无法设定其硬度。

H间距

在勾选“间距”复选框后，我们就可以设定画笔笔触中标记之间的间距。间距数值设定得越大，画笔笔触中标记之间看起来就越稀疏。

形状动态



J大小抖动

在我们将“大小抖动”的参数值设定在 1~100% 之间后，画笔直径也会发生不规律的随机变化。此外，我们还可以根据在“控制”中设定的方法，来让画笔直径发生变化。比如设定为“钢笔压力”、“钢笔斜度”和“光笔轮”时，我们都可以分别通过数位板的操作来改变画笔直径。在把参数值设定为 0% 的时候，单纯通过在“控制”中设定的方法，我们就可以改变画笔直径。

K角度抖动

角度抖动可以让角度发生不规律的随机变化。

L圆度抖动

圆度抖动可以让圆度发生不规律的随机变化。

M翻转 X 抖动

勾选“翻转 X 抖动”复选框后，画笔会发生随机的水平翻转。

N翻转 Y 抖动

勾选“翻转 Y 抖动”复选框后，画笔会发生随机的垂直翻转。

O画笔投影（CS6 以后的版本）

勾选“画笔投影”复选框后，根据光笔轮的倾斜和旋转，画笔形状也会出现变化。

02 Rough Sketch&Draft 草图 / 底稿

PS

描绘构图

这一步，我们要做的是描绘草图。通过单击“图层”面板底部的“新建图层”按钮，或者用快捷键(Shift)+(Ctrl)+(N)（Mac：(shift)+(command)+(N)）来创建新的图层。A

我们要无视细碎的地方，描绘出大致的草图，让草图尽量接近完成状态的图像。B

2-1

以草图为基础来描绘底稿

我们要以既不会太过琐碎又不会太过粗略的风格来描绘底稿。如果太过粗略的话，描线的时候就会非常辛苦。

我们要在描绘了草图的图层上方创建新的图层，在新图层上进行描绘。这时候，如果我们分别创建出眼睛和其他部位的图层的话，操作过程就会变得轻松不少。

此外，因为这次描绘的是“博丽灵梦”和“射命丸文”两个人物，所以单击“图层”面板底部的“新建组”按钮，创建出图层组，根据不同人物来归纳整理图层。A 对于底稿，我制作了B、C、D这三个方案，并决定按照B方案来进行描绘。

2-2

03 Clean Copy 描线

PS

描线前的准备

从这里开始，我们要进入愉快的描线阶段。

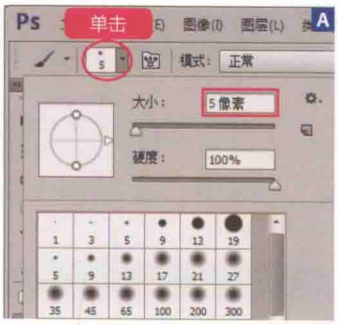
我们把原本区分开的眼睛和眼睛以外的底稿图层，通过快捷键 Ctrl + E（Mac：command + E）合并到一起。

我们还要把底稿图层的“不透明度”调低到 30~40%，让线条变淡。这时要先在底稿图层的上方，创建涂满了明亮的红色和蓝色的图层，并创建为剪贴蒙版※2。这样一来，底稿的颜色就会发生改变，让描线的操作变得更加轻松。

此外，在描线的时候，我们也要给眼睛和眼睛以外的部位分别创建图层。

※1：请大家参照“POINT 轻松创建剪贴蒙版（P.56）”。

眼睛的描线



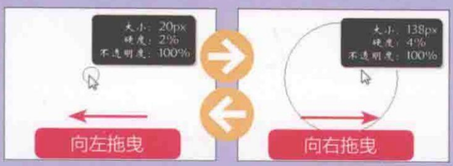
我们要使用在步骤“1-2（P.20）”中设定过的画笔来进行描绘。画笔大小我们要分别使用 5px 和 6px 左右的。在选中“画笔工具”的状态下，通过打开的“画笔”面板，或是界面上方属性栏中的画笔预设选取器，我们可以对画笔大小进行更改。A

在描线的时候，我们要充分注意到人物两只眼睛的比例。B

用来改变画笔大小的快捷键

如果我们在按住 Ctrl + Alt（Mac：control + option）+ 数位板的压感笔这边的按键的状态下，左右拖曳压感笔的话，就可以轻松改变画笔大小（CS4~）。向左拖曳压感笔大小就会变小，向右拖曳压感笔大小就会变大。

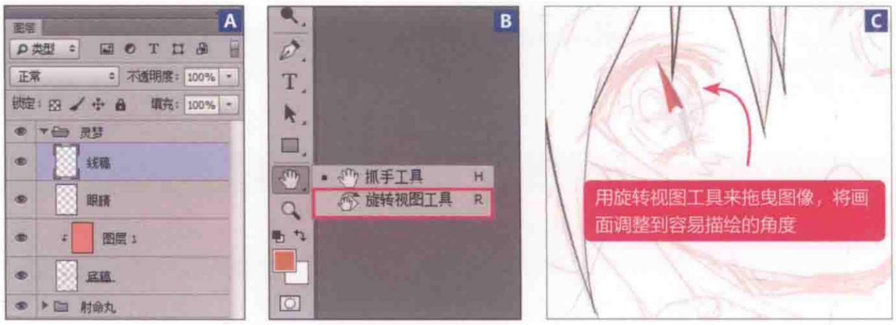
此外，如果上下拖曳的话，我们就可以改变画笔的硬度（CS5~）。



旋转画面后再描绘

在给眼睛以外的地方描线时，我们要另外创建新的图层。

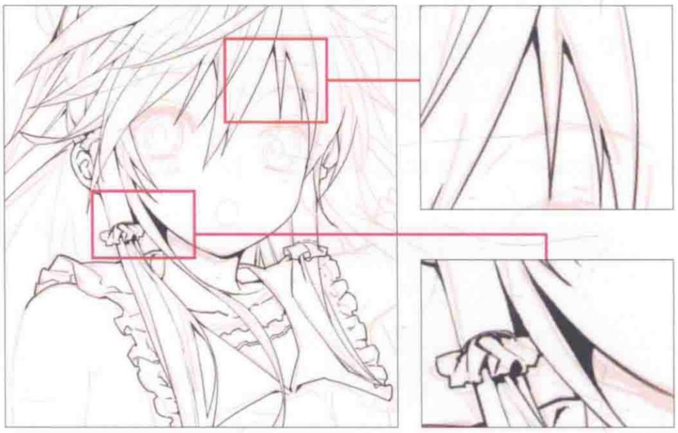
我们用“旋转视图工具”来拖曳画面，把画面旋转到容易画的角度后再进行描绘。



给线条添加强弱

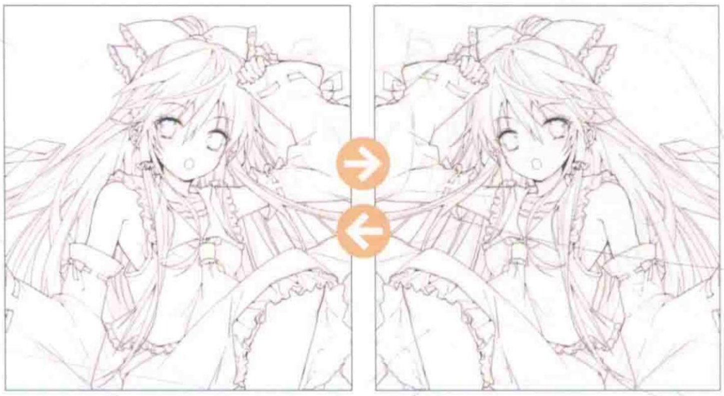
在描线的时候，如果在一些会形成阴影的部分涂满颜色的话，线稿看起来会比较有收缩感。但是如果颜色涂太多的话，则会起到相反的作用，所以我们在涂抹时要注意把握好分寸。

此外，如果我们给线条添加上强弱变化的话，画面看起来就会更加精彩，具有立体感。



通过水平翻转来查看平衡性

在进行了一定程度的描线后，我们要在适当的时候，通过执行“图像 > 图像旋转 > 水平翻转画布”菜单命令，将图像水平翻转过来，借此来确认插画整体的平衡性。通过翻转，我们可以客观地查看插画，及时发现违和的地方和比例不好的部分。此外，为了方便起见，我们最好为常用的功能设置一个快捷键。



POINT

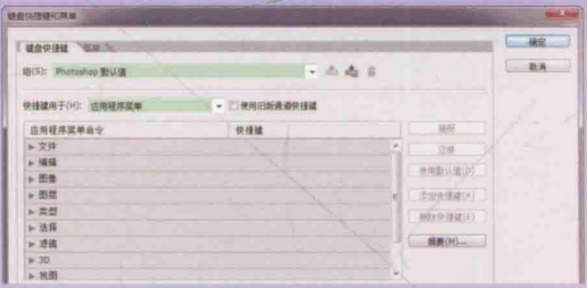
设定快捷键

在 Photoshop 中，我们可以自由地设定快捷键。

在执行了“编辑 > 键盘快捷键”菜单命令后，就会打开如右图那样的对话框。

我们只要选择想要变更或是设定的选项，并输入相应的快捷键，就可以轻松地完成设定。

此外，因为可以创建“组”，所以我们可以随时恢复默认快捷键设定，或是配合用途来设定快捷键。



无法看到的部分也要描绘出来

在描绘了博丽灵梦后，我们也要用同样的方法来描绘射命丸文。

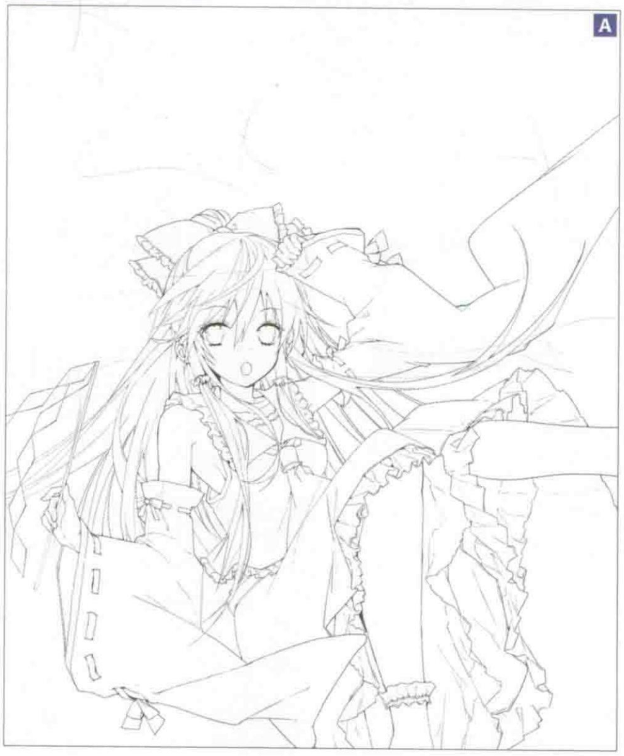
虽然人物的脊背等地方在插画完成稿中会被遮挡起来，无法看到，但我们在描绘线稿阶段还是要好好地描绘出来。

3-6

完成线稿

在描完线后，我们就完成了线稿。如果分别按照不同的人物进行显示的话，图像就会变成A和B的样子。此外，因为后面不再需要草图和底稿图层，所以我们把它们删除掉。

3-7



04 Base Paint 涂抹底色

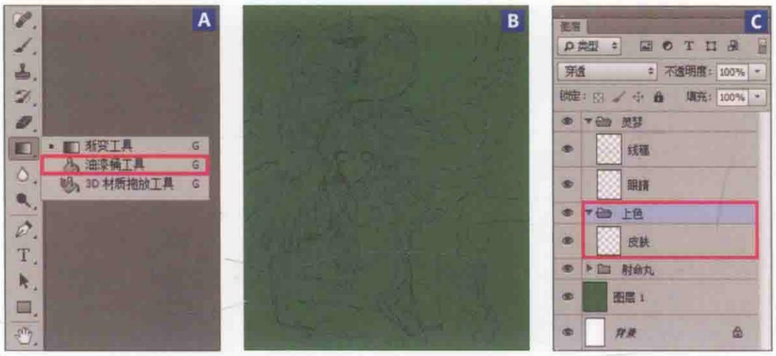
PS

涂抹底色前的准备

在所有图层的最下方创建新图层，并使用“油漆桶工具”在图层中填充自己喜欢的颜色。A

如果用浓重的颜色去涂抹的话，就可以轻松发现有没有哪个部分漏掉了颜色。这次我们就是用绿色进行涂抹的。B

在人物图层组内的最下方创建新的图层组，在图层组中按照部位的不同分别创建颜色图层，进行底色的涂抹。C



从比较淡的颜色开始涂抹

因为用深颜色填充了背景，所以我们先从浅颜色开始涂抹，这样比较容易发现超出范围或是漏涂颜色的部分。首先，我们从肤色开始进行涂抹。

在这里，我们同样要使用“油漆桶工具”。此外，如果我们在操作界面上方的属性栏中勾选“所有图层”复选框的话，那么不管选中哪个图层，都可以按照线稿的线条来涂满颜色。

因为只是单纯涂满颜色的话，细小的部分会出现缝隙，所以我们还要用“画笔工具”来填补上这些缝隙。

反转选区后进行涂抹

因为对于头发之类细小的部分，直接涂抹颜色的话会很麻烦，所以我们要通过勾选了属性栏中“对所有图层取样”复选框的“魔棒工具”，选择线稿以外的部分。A B

这时候，如果我们按住 Shift 不放进行单击的话，就可以在已经选择的范围中添加选区。

如果选中了线稿以外的部分，我们要通过快捷键 Shift + Ctrl + I（Mac：shift + command + I）来反选选区，并执行“选择 > 修改 > 扩展”菜单命令，扩大 1 像素的选区。C

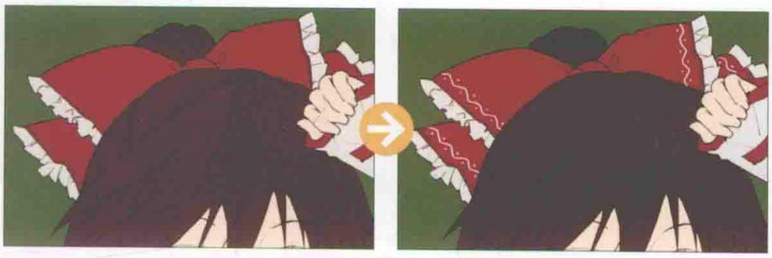
等创建好选区后，我们就使用“油漆桶工具”来填充颜色。在线条纤细的部分，我们也要涂抹上干净整齐的颜色。D

此外，如果将头发的底色图层放到上色图层的最下方的话，就算颜色涂抹到了头发以外的部分也没有关系。

4-4

描绘蝴蝶结的花纹

等大致涂抹完颜色后，我们开始描绘蝴蝶结的花纹。这时的“画笔工具”的参数设定和描线时是一样的。

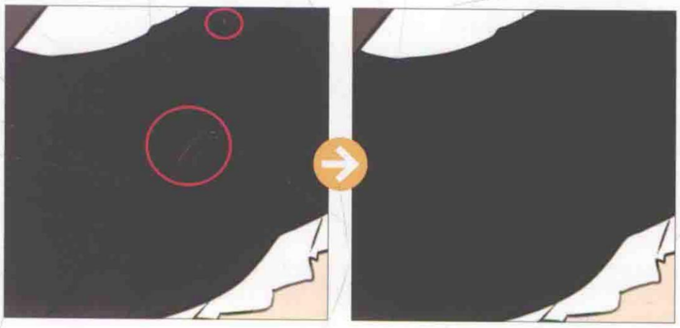


4-5

确认有没有漏掉颜色

我们要使用给博丽灵梦涂抹底色时同样的方法给射命丸文涂抹底色。

等涂抹完颜色后，最后一定要确认是否存在漏掉了颜色的缝隙。如果存在缝隙的话，我们就要用“画笔工具”仔细地进行填补。

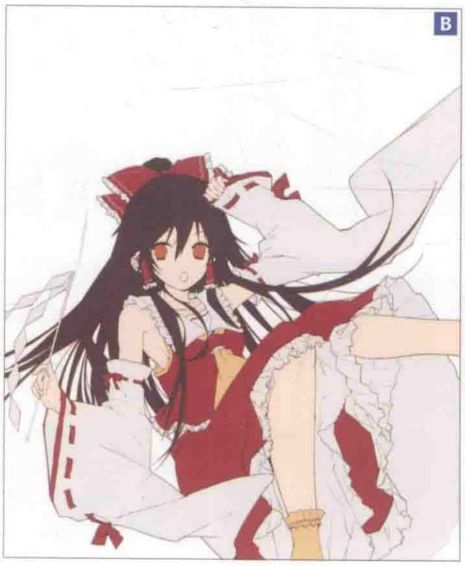


4-6

完成底色

我们要像A那样，划分出各种不同的图层来涂抹颜色。此外，在底色图层上，我们要事先单击“图层”面板的“锁定透明像素”按钮。因为锁定了透明像素，所以在进行细碎的涂抹时，颜色就不会超出底色的范围。

在完成底色的涂抹后，如果根据不同的人物来分别进行显示的话，图像就会变成B和C的样子。



05 Paint-Skin 为皮肤上色

PS

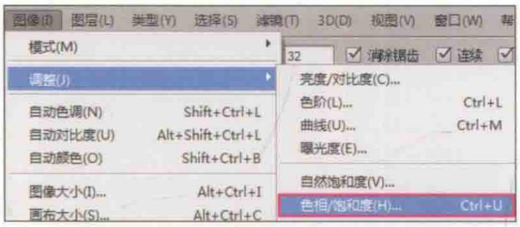
底色的颜色调整

通过执行“图像 > 调整 > 色相 / 饱和度 ※2”菜单命令，根据图层的不同，分别调整自己不满意的过深或是过浅的颜色。

就算是在填充颜色的过程中，我们也要一边观察整体的平衡性，一边随时进行颜色的调整。

5-1

※2 请大家参照“POINT 色相 / 饱和度（P.53）”。



给人物的面部上色

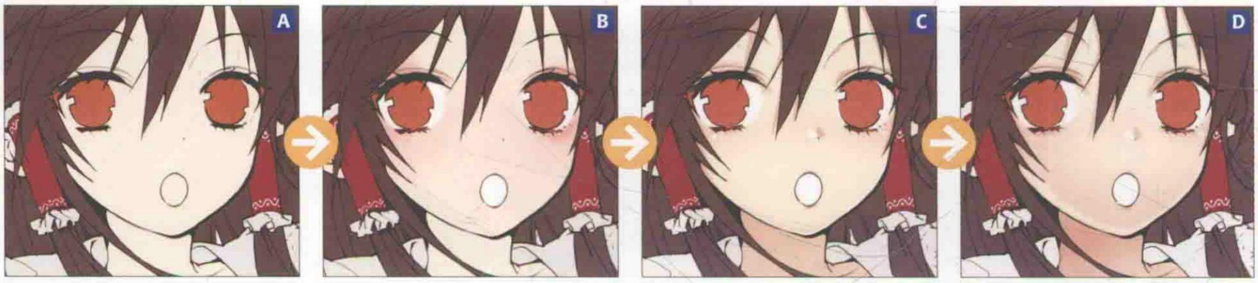
我们从人物的面部开始涂抹颜色。这时我们要在锁定了透明像素的皮肤底色图层上直接涂抹颜色。

首先，我们用粉色系的颜色来进行涂抹，让颜色看起来包围住了眼睛周围和面颊部分。虽然这里也可以使用“模糊工具”，但这样做的话有时候无法得到我们想要的模糊效果，有时候就算使用了模糊的滤镜也掌握不好分寸。所以我们最好将在步骤“1-2（P.20）”中设定好的画笔的大小调大，进行重叠涂抹，让颜色形成渐变效果。这时候，我们还要在眼睛的底色图层的下方创建新的图层，把白眼珠也涂抹出来。A B

接下来，我们要给人物的面部整体和脖子上的颜色添加出浓淡的区别。C

如果在人物面部的边缘涂上比较淡的颜色的话，画面看起来会更有立体感。D

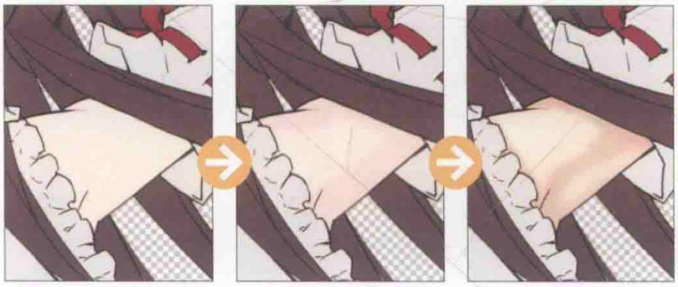
5-2



给人物身体上色

最开始，我们要在人物身体上涂抹比底色深一些的明亮颜色，然后在上面叠加涂抹更加深一些的颜色。虽然重复这个操作就可以表现出立体感来，但如果涂抹颜色时注意到肌肉构造的话，我们还可以进一步加强插画的真实感。

5-3

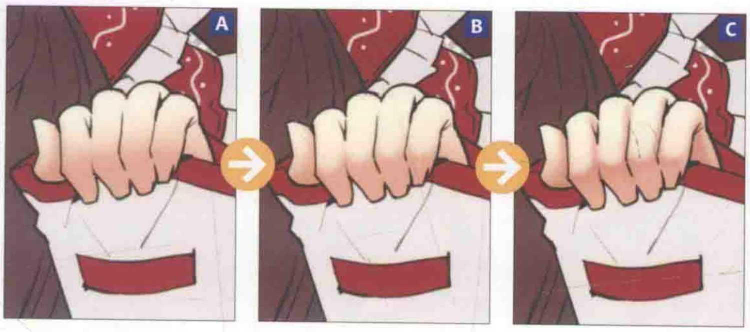


给手指上色

在给手指上色时，我们首先要大致涂抹会形成阴影的部分。A

然后，我们要用底色的颜色，清楚地表现出关节部分的边缘。B

最后，如果在关节部分涂抹上比阴影色更深一些的橙色的话，画面看起来就会更有立体感。C



06 Paint-Sleeve&Frill 为衣袖和荷叶边上色

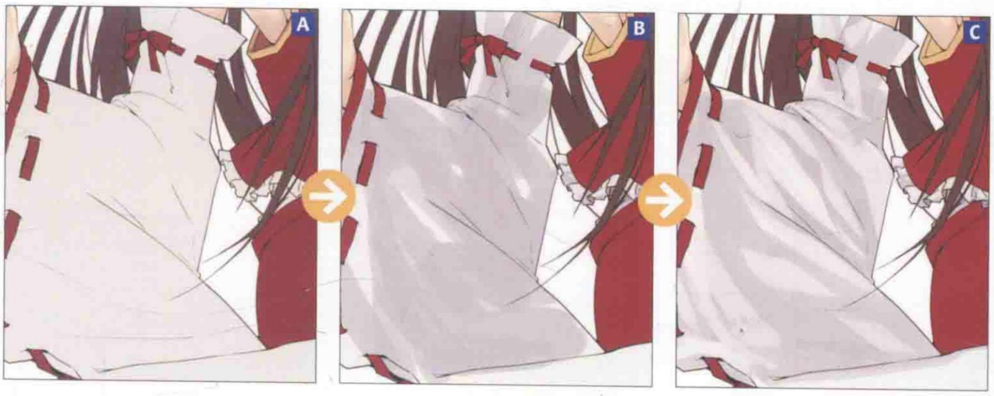
PS

给衣袖上色

在这里，我们要做的是给衣袖上色。首先，我们要在底色上面，用偏蓝色的灰色大致地涂抹颜色。让衣袖外侧的颜色比较明亮，中间的颜色比较阴暗。A B

等大致涂抹完颜色后，我们要用和底色一样的颜色来调整皱褶的形状。C

6-1



给荷叶边上色

6-2

在给裙子部分的荷叶边上色时，我们在涂抹颜色时要充分注意到皱褶的存在，尽量做到一边描绘，一边调整皱褶的形状。

07 Paint-Eyes 为眼睛上色

PS

给人物眼睛上色

给眼睛上色时，我们也要在底色图层上直接涂抹颜色。A

首先，我们在眼珠的下方，用比底色明亮一些的颜色来进行涂抹。B C

接下来，我们在眼珠的中央，涂抹上比底色深一些的颜色。D

然后，我们用带有红色成分的黑色，在眼珠部分从上向下进行涂抹，让颜色形成渐变效果。E

最后我们描绘瞳孔，并用黑色描绘眼珠边缘轮廓线，圈住眼珠周围。F

7-1

08 Paint-Hair 为头发上色

PS

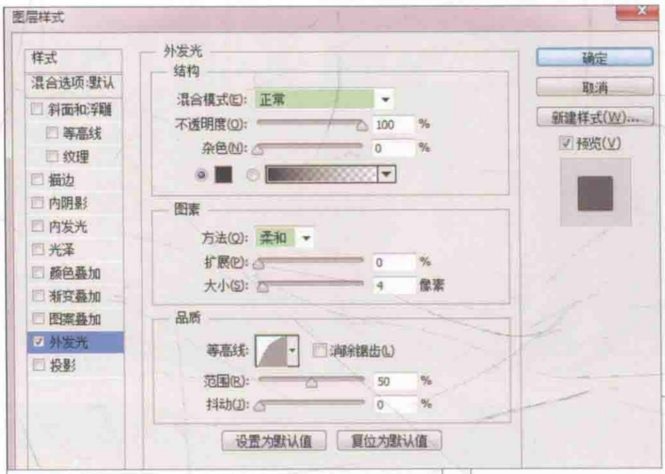
添加头发

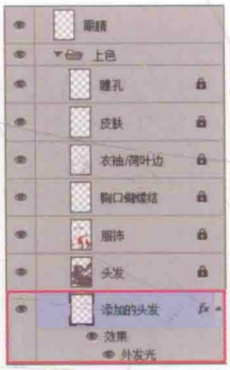
在正式开始为头发上色之前，我们要为人物后面添加一些头发。在“上色”图层组的最下方，创建新的图层。

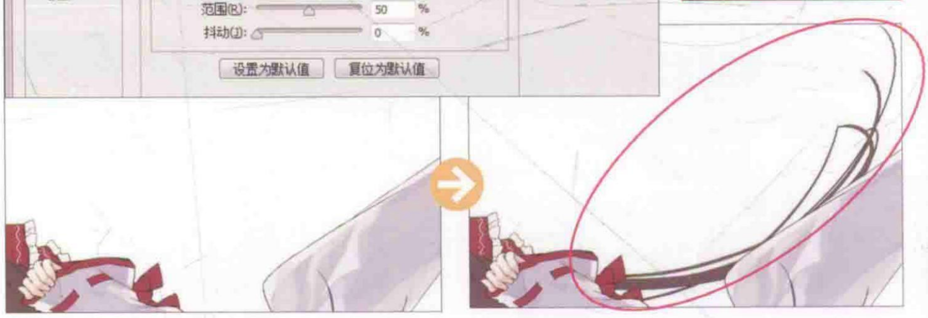
接下来，我们双击创建好的图层，打开“图层样式”对话框，勾选“外发光”复选框，像右图那样进行参数设定。然后，在我们给头发涂抹颜色时，颜色就会变得好像被镶了一层黑色的边。

这个功能很方便，可以让我们一边涂抹颜色一边描绘线稿。

8-1







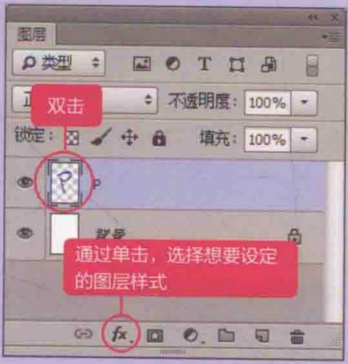
POINT

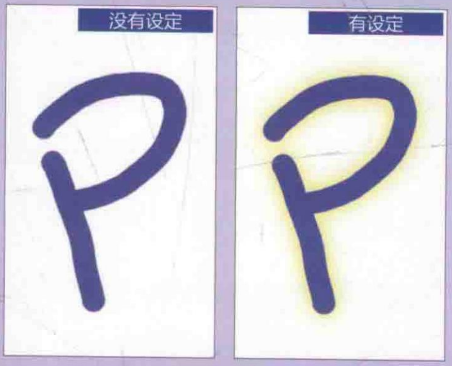
“外发光”图层样式

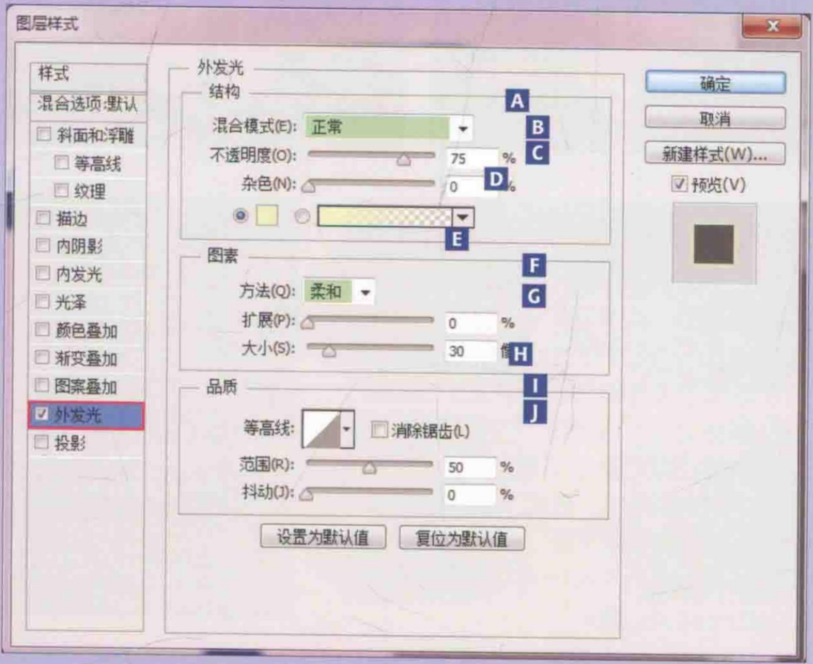
通过图层样式，我们可以给设定了图层样式的图层中的图像制作出各种各样的效果。

如果要对图层样式进行设定，我们可以在“图层”面板双击图层，或是单击fx按钮，选择想要应用的图层样式，在打开的“图层样式”对话框中进行设定。

通过“外发光”图层样式，我们可以给线条的外侧镶边，或是在图像的外侧设定出好像发光一样的模糊效果。







结构

A 混合模式

在这里给发光效果设定混合模式。

B 不透明度

在这里设定发光效果的不透明度

C 杂色

在这里给发光效果加上杂色。数值越大，添加上的杂色就会越强烈。

D 颜色 / 渐变

在这里设定发光效果的颜色。通过单击拾色器来设定颜色。

如果选择渐变的话，发光效果的颜色就会形成逐渐变化的渐变状态。

图素

E 方法

在这里设定发光边缘的模糊方式。我们可以选择“柔和”或是“精确”。

F 扩展

在这里设定添加模糊前没有模糊的区域。数值越大，没有模糊的区域就越大，如果设定为 100%，模糊效果就会消失。

G 大小

在这里设定发光效果的大小。

品质

H 等高线

在这里设定发光效果的形状。我们可以选择已经准备好的预设等高线，也可以单击缩览图，在打开的“等高线编辑器”对话框中进行自定义设定。如果勾选了“消除锯齿”复选框，等高线就会变得比较平滑。

I 范围

在这里对之前设定好的等高线所对应的效果范围进行设定。

J 抖动

在这里让发光效果的渐变开始位置进行随机变化。

8-2

给头发上色

给头发上色的方式，基本上和衣袖一样。首先，我们用浓重的色彩一口气涂抹出好像包围住了人物面部周围的阴影。A B

然后，我们用和底色一样的颜色，一边调整阴影的形状，一边进行描绘。C

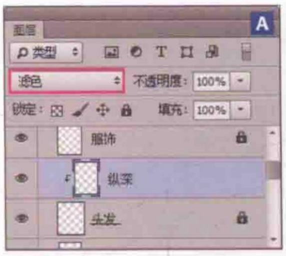
给头发营造出纵深感

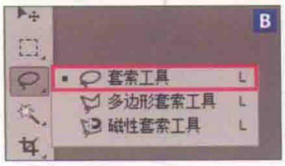
为了表现出纵深感，在人物的头发上涂抹明亮的颜色。从添加变化的角度出发，我们要用蓝色系的颜色来进行涂抹。

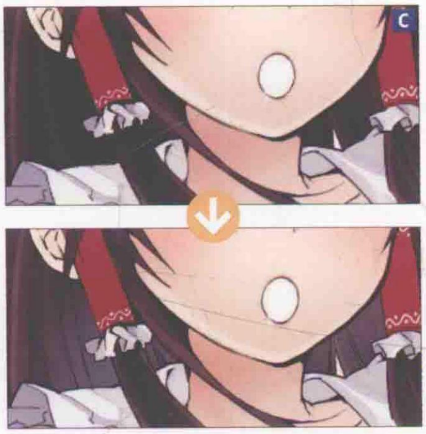
在涂抹了头发颜色的图层上方创建新的图层，并创建为剪贴蒙版。然后将该图层的混合模式设定成“滤色”。A

然后，我们使用“套索工具”来选择涂抹范围，创建选区。B

用画笔直径比较大的画笔来进行涂抹，制作出渐变效果。C





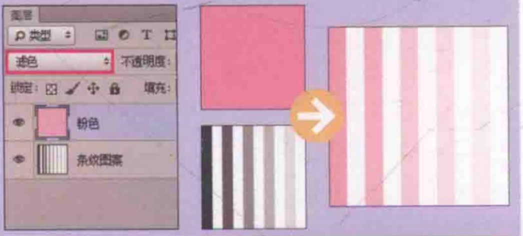


POINT

“滤色”混合模式

混合模式是用来设定如何合并重叠起来的颜色的功能。我们可以在图层或是画笔工具中设定混合模式。“滤色”是反转下面的颜色后进行融合。所以越是重叠就越是接近于白色，可以让颜色变得明亮。

A是用“滤色”混合模式让粉色的图层和插画重叠到了一起。



更改“条纹图案”上方的“粉色”图层的混合模式

09 Paint-Other 为其他部分上色

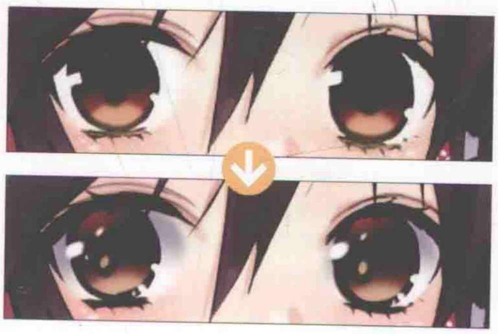
PS

调整眼珠

这里我们来调整眼珠的颜色和形状。用明亮的颜色，在眼珠的上方涂抹出渐变的效果，并调整眼珠的整体形状。

然后在线稿的上方创建新的图层，用白色来为眼睛添加高光。

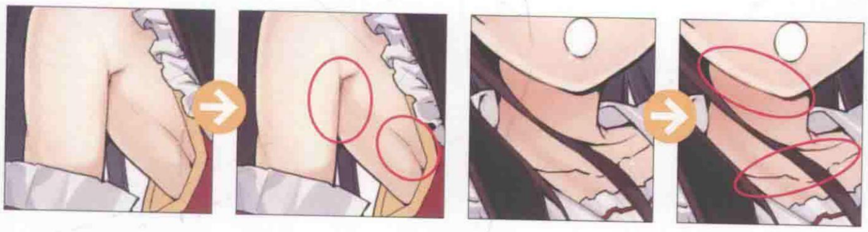
9-1



线稿的颜色调整

我们要配合上色来调整线稿的颜色。选中线稿图层单击“锁定透明像素”按钮，用红色或粉色系的暖色来涂抹皮肤周围的线条。

9-2

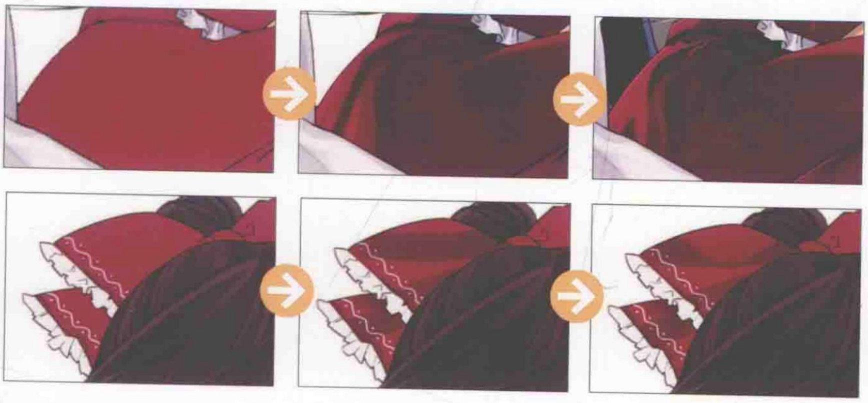


给巫女服上色

与给衣袖及头发上色时一样，我们要在巫女服和人物头顶的蝴蝶结上也涂抹浓重的颜色，并用比较淡的颜色来调整形状。

我们在涂抹颜色时，要有意识清晰地表现出因为皱褶而形成的阴影部分的边缘。

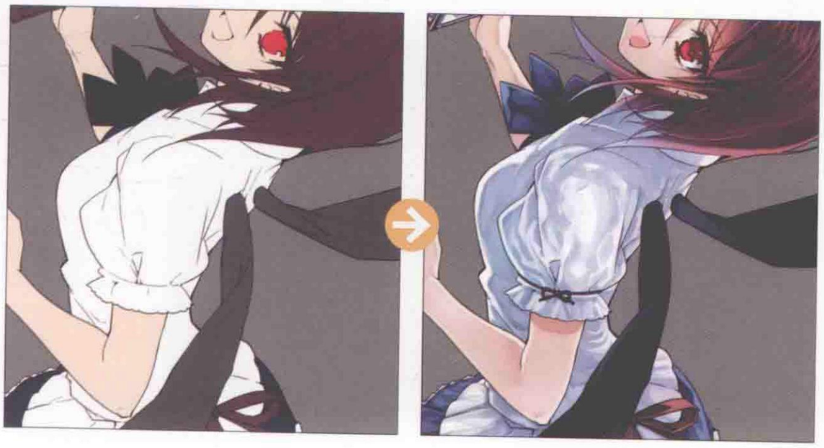
9-3



也要给会被遮挡的部分上色

用同样的方法给射命丸文上色。就算有些部分最后会被遮挡住，我们也要切实地给这些地方涂抹上颜色。

9-4



10 Color Adjustment 调整颜色

PS

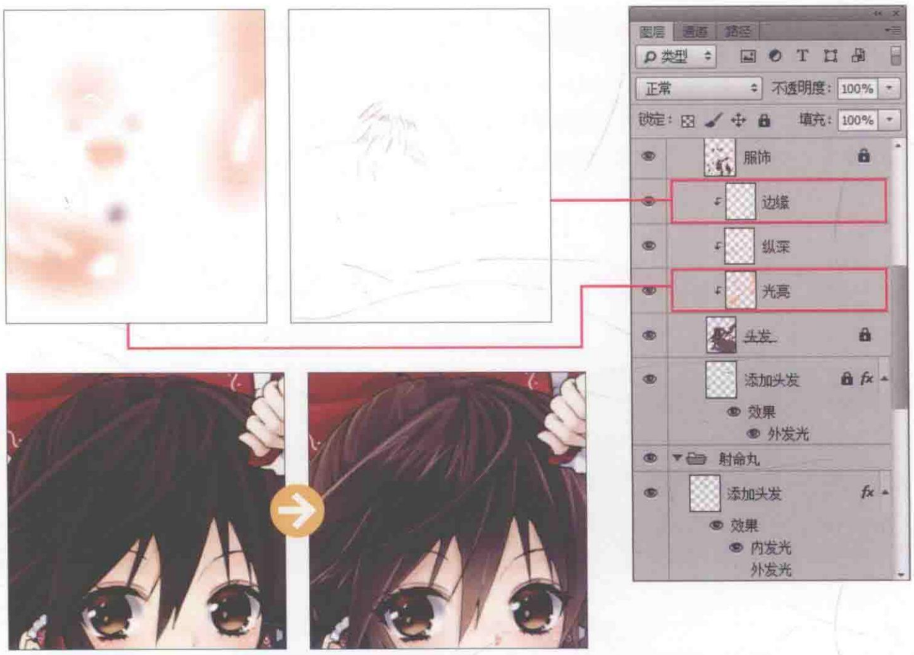
给头发添加变化

这一步，我们给人物头发的颜色添加出变化。

我们要在头发图层的上方创建新的图层，并创建为剪贴蒙版。然后用淡淡的橙色在发梢和头顶部分添加光亮，让头发颜色变得明亮起来。

此外，我们还要创建新的图层，并将它的混合模式设定为“滤色”。然后同样创建为剪贴蒙版，描绘纤细的头发边缘。

10-1

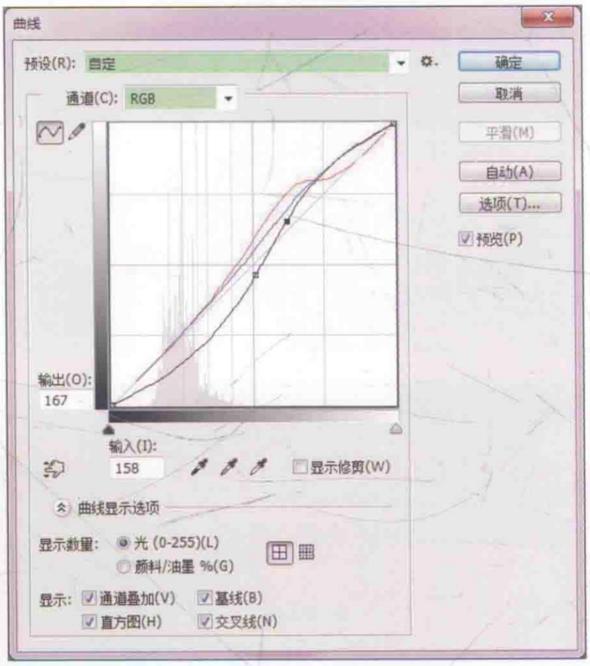


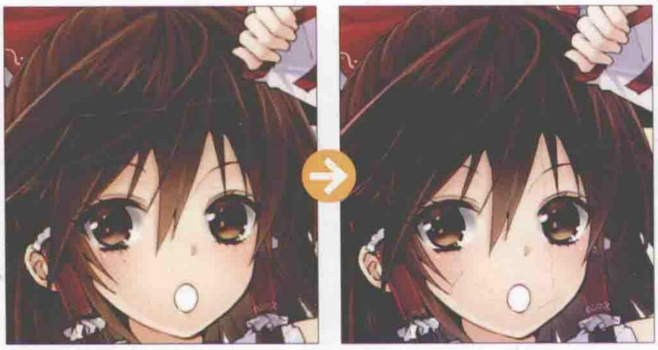
使用曲线来调整整体的颜色

把根据不同的人物而分别进行上色的图层全部合并到一起，然后通过执行“图像 > 调整 > 曲线”菜单命令，在打开的“曲线”对话框中调整图像整体的颜色。“RGB”“红色”和“蓝色”3个的通道要分别设定成右图的样子。

我们要给颜色添加张力，让画面有收缩感。

10-2

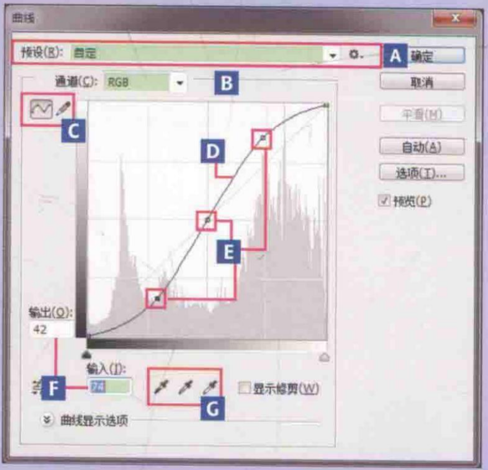




POINT

曲线

我们可以通过调整连接图像阴暗部分和明亮部分的曲线来修正图像整体色调。也可以进行细致的修正，比如只让图像的特定部分变得明亮或是阴暗。通过执行“图像 > 调整 > 曲线”菜单命令，我们可以打开“曲线”对话框，在其中进行修正。



结构

A预设

我们可以在这里存储和载入已经设定的内容。我们可以单击右侧的⚙，在打开的下拉菜单中选择“存储预设”命令来进行存储。

B通道

我们可以在这里选择要修正的通道。根据图像的颜色模式的不同，可以选择的通道也会有所不同。

C曲线的变更方法

“编辑点以修改曲线”是通过在曲线上添加、移动控制点来进行调整的方法。“通过绘制来修改曲线”则是通过手绘来描绘曲线的方法。

D曲线

我们可以通过弯曲这条曲线来调整色调。如果曲线向上弯，色调就会变明亮；相反的，如果曲线向下弯，色调则会变阴暗。

E控制点

通过添加控制点，我们可以细致地调整曲线的弯曲方式。

F输入输出的数值

我们可以通过输入数值来设定控制点。

G吸管工具

我们可以用吸管工具来选择和设定阴影（阴暗部分）、中间调和高光（明亮部分）的基准颜色。

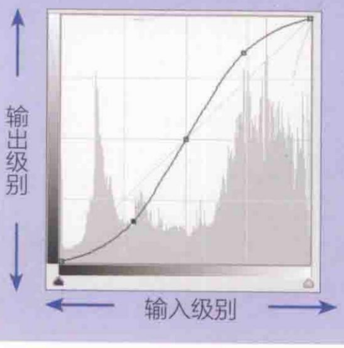
“在图像中取样以设置黑场”用来设定阴影的基准颜色。

“在图像中取样以设置灰场”用来设定中间调的基准颜色。

“在图像中取样以设置白场”用来设定高光的基准颜色。

输入级别和输出级别

在用曲线进行修正时，我们可以通过输入数值或者是移动曲线，来得到和输入级别（修正前的数值）相对应的输出级别（修正后的数值）。下图中的横轴显示的是输入级别，纵轴显示的是输出级别。曲线越靠上和靠右，色调就越白越明亮；曲线越是靠下和靠左，色调就越黑越阴暗。



控制点的移动

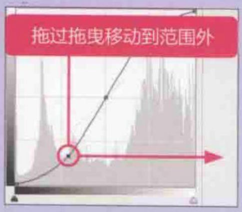
我们可以通过拖曳来移动控制点，也可以使用输入输出的数值**F**来进行设定。

控制点的添加

我们可以通过单击曲线来添加控制点。

控制点的删除

对于不需要的控制点，我们可以通过把它们拖曳到曲线的范围外来进行删除。



此外，如果我们在按住 Ctrl（Mac：command）不放的情况下进行单击，也可以删除控制点。

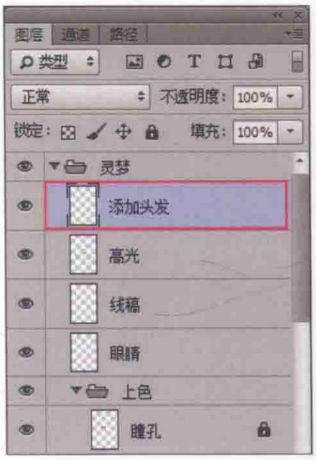
11 Finish 完成

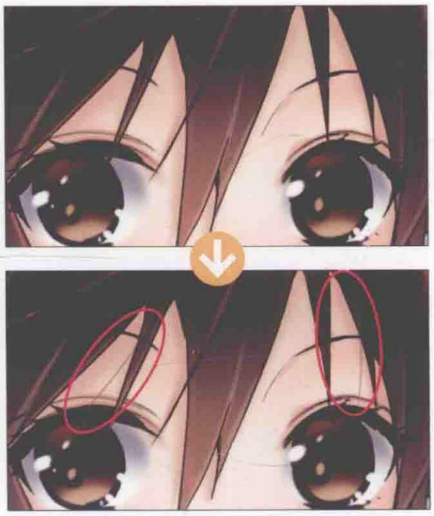
PS

添加头发

这一步，我们要做的是添加头发。这应该可以算是最为轻松愉快的操作了。

在线稿的上方创建新的图层，用明亮的茶色，一根根地添加细细的头发。





11-1

完成人物的绘制

11-2

到这里，我们就算完成人物的绘制了。

如果按照不同的人物来分别进行显示的话，图像就会变成A和B的样子。

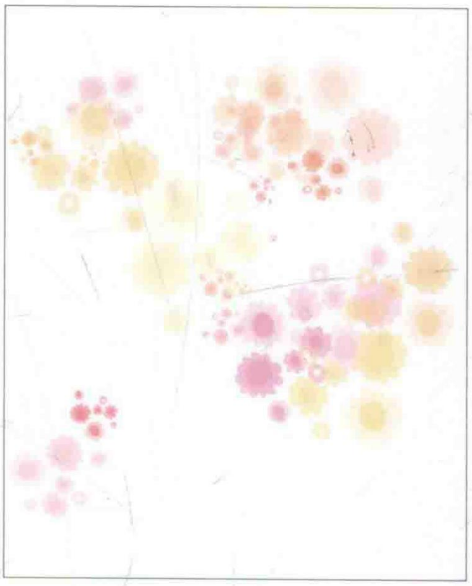
A

B

描绘背景

我们在最下方创建新的图层，在背景处描绘上花朵图案。我们要让颜色看起来像是在纸上晕开了一样。

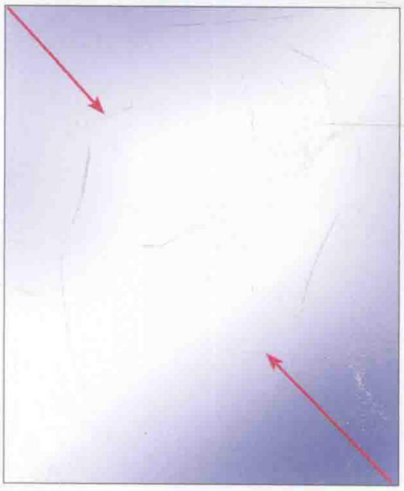
我们可以把《美国素材集》（技术评论社出版）中收录的素材，存储为用来描绘的自定义画笔 ※3。

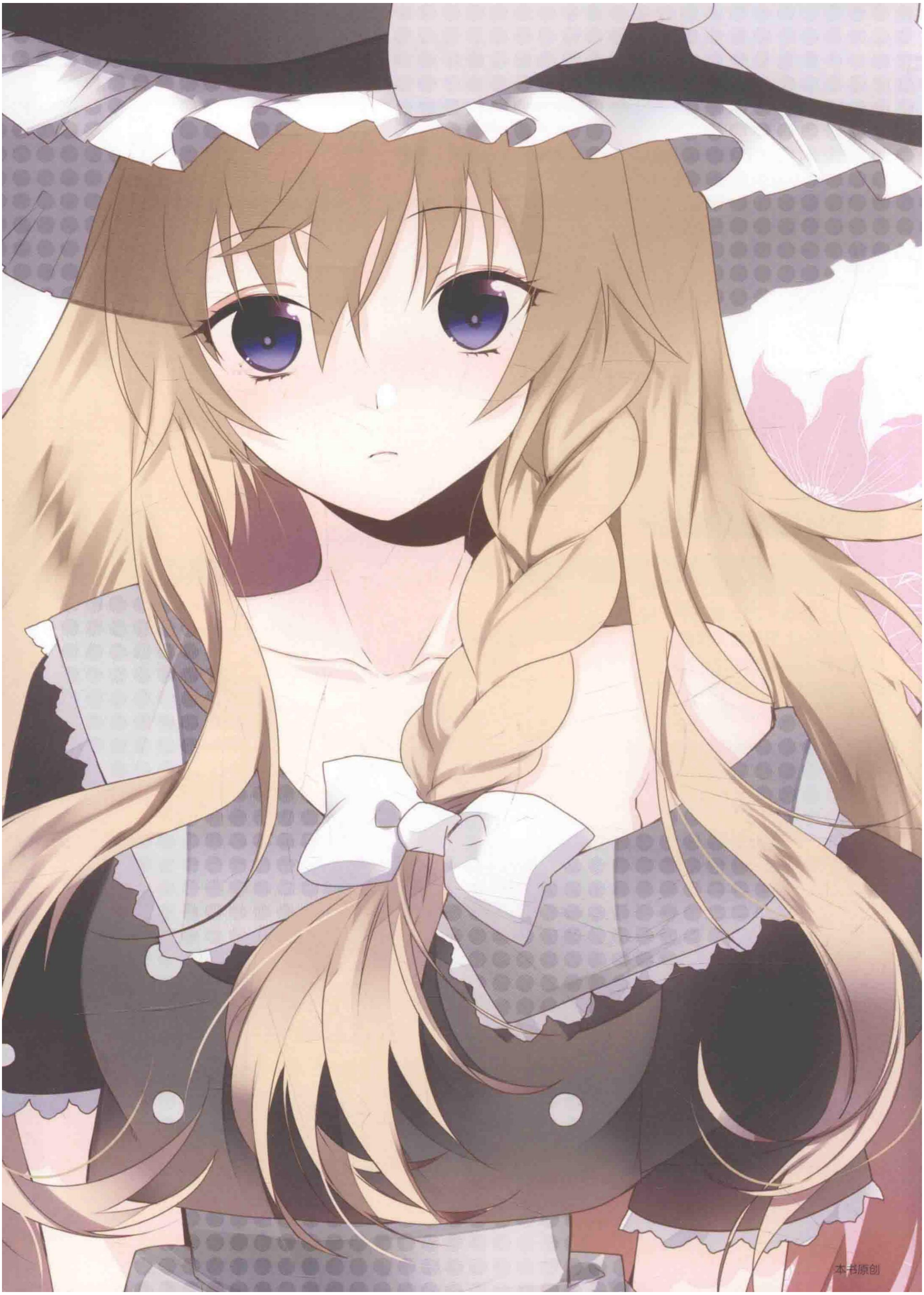


※3 请大家参照“POINT 自定义画笔（P.79）”。

完成

在最上方创建混合模式为“滤色”的图层，用“渐变工具”在画面上添加从左上到右下、和从右下到左上的蓝色渐变的光亮效果。最后给画面整体添加上白色的光点，并进行细致的调整。这样我们就算完成插画了。

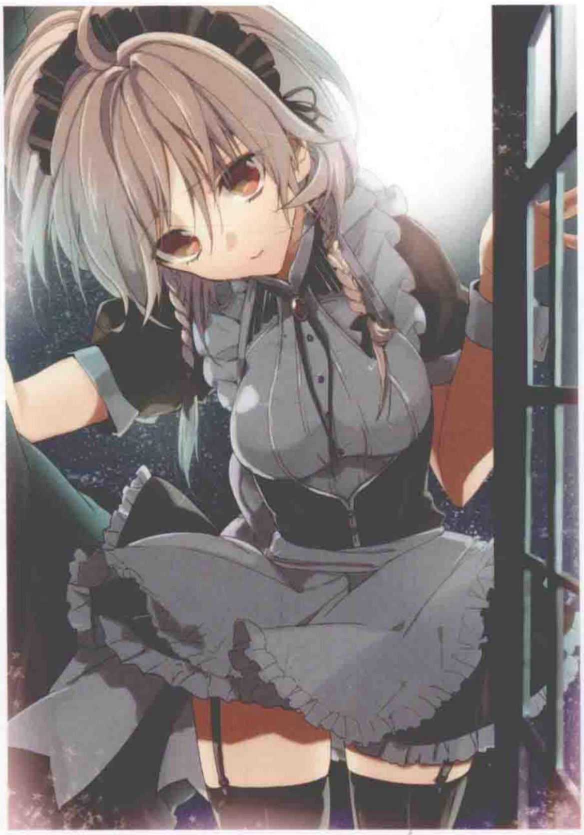



本书原创

▲出自个人志《只有咲夜》

出自个人志《只有咲夜》

▲出自个人志《只有咲夜》



▲出自个人志《只有咲夜》

▼出自个人志《只有咲夜》

出自个人志《只有咲夜》

Torinoaqua

-Torinoaqua-

× 圣白莲

-Byakuren Hiziri-

WEB

【鸟笼】http://torikago.3rin.net/

Pixiv

http://www.pixiv.net/member.php?id=1960050

PEN TABLET

Wacom Intuos 4

Tool

Adobe Photoshop 7.0（※本书的界面是 CC）、SAI

PROFILE

作者创作过的作品主要包括《Dragons Shadow》卡牌插画（GCREST）、《天空的水晶部队》卡牌插画（CyberAgent）、《战国 SAGA》卡牌插画（Sumzap）、《幻想艺术系列》拼图插画（Epoch）、《东方幻想画报系列》插画（虎之穴）、《窗帘魂》东方窗帘插画（Key-th）等。

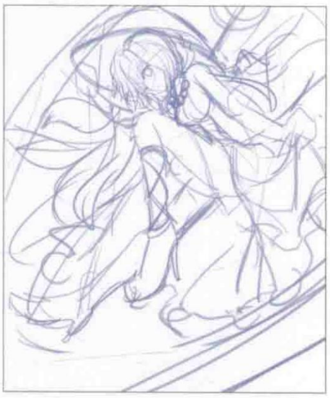
COMMENT

我平时在进行创作的时候，会特别注意厚涂时的厚重感、水彩涂色的透明感以及各种画笔的柔和氛围。我的目标是在描绘时，将它们的优点全都恰到好处地表现出来。

01 Rough Sketch&Base Paint 草图 / 底色

SAI

描绘草图



这次，我们要在描绘时同时使用 Photoshop 和 SAI。

首先，我们用 SAI 来描绘草图。因为不画线稿，所以只要做到能抓住大致形态的程度就可以了。我们要一边涂抹颜色，一边通过删减或添加阴影来确定出各个部位的细致轮廓。

1-1

详细划分图层，涂抹底色

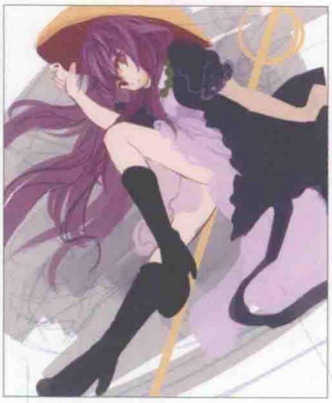
我们用单色来涂抹底色。

根据电脑配置的高低，尽量按照人体部位的不同来详细划分各种图层，然后再用图层组对图层进行归纳整理。

因为详细划分出了图层，所以我们可以分别调整各个部位的位置和颜色。此外，我们还可以单独给某个图层设定效果。

对于头发和服装皱褶等难以确认形状的部分，我们要轻轻画上线条，并区分不同的浓淡。

1-2



02 Paint-Character 为人物上色

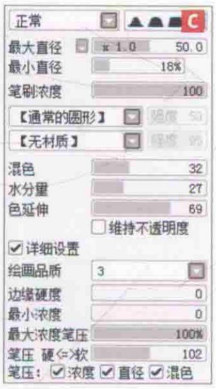
SAI

调整形状、重叠涂抹颜色

我们把光源设置在画面左上方，在底色图层上直接添加大致的阴影。我们要一边调整整体的形状，一边重叠涂抹颜色，表现出人物服装的皱褶和裙子的荷叶边等部分。在上色时没有特别需要遵守的顺序，我们可以随心所欲地进行涂抹。A

一般来说，我们要使用不会和下面的颜色混合到一起的B画笔设定来进行涂抹。对于想要表现透明感的部分，我们要使用C画笔设定，让颜色在涂抹时混合到一起。

2-1



给靴子上色

等大致添加完整体的阴影后，我们根据部位的不同来分别进行描绘。因为靴子位于比较前面的地方，所以我们从靴子开始进行描绘。这时候我们要先粗略地添加浓淡，描绘出将涂抹的颜色扩展开的感觉。因为是厚涂，所以我们先涂抹阴暗的颜色，然后再在上面重叠上明亮的颜色。A

这时我们不要只单纯地用黑色系的颜色去涂抹，如果在会形成阴影的部分，轻轻混合上低饱和度的紫色系至蓝色系之间的颜色的话，图像看起来会更有真实感。B

表现漆皮靴子的质感

等大致添加上浓淡后，我们开始描绘细节部分。

因为整体图像中布料比较多，所以为了增加变化，我决定给靴子描绘出类似于漆皮的质感来。

因为漆皮是能够充分反射光线的光滑素材，所以我们要提高对比度，清晰地表现出反射了光线的高光部分，以及高光外的明暗边界线。通过让高光歪曲变形，可以表现出靴子表面的凹凸感。A

此外，漆皮的光泽感和靴子的形状，我都是参考实际的漆皮靴来描绘的。因为人类的记忆不是特别可靠，所以在描绘细节部分时，大家最好不要怕麻烦，要充分收集参考资料。

我在靴子上还描绘了白色的带子。这里也要先涂抹阴暗的颜色（B），然后一边调整形状，一边在上面覆盖上明亮的颜色。C

最后，我们通过执行“滤镜 > 色相 / 饱和度”菜单命令来调整紫色系的色调。这样一来，我们就能表现出来自头发和服装的环境光，让图像增添真实感。D

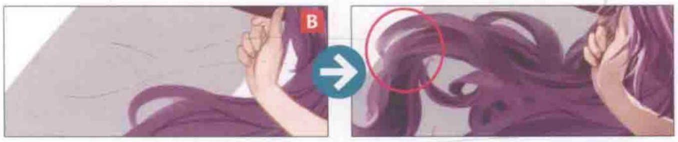
2-4 给头发上色

这一步，我们要描绘的是头发。

为了将厚涂的质感和水彩上色的蓬松感这两种特点结合到一起，我进行了反复的尝试。因为我喜欢手绘的感觉，所以特意留下了少许的笔触。A

我们在头发的发梢部分保留下少许的透明度，借此来表现轻盈感。B

此外，我们使用的颜色越多，就越是能获得类似于油画一样的写实感。反过来说，如果想要让图像看起来清爽干净的话，我们最好尽量减少颜色的数量。



2-5 给皮肤上色

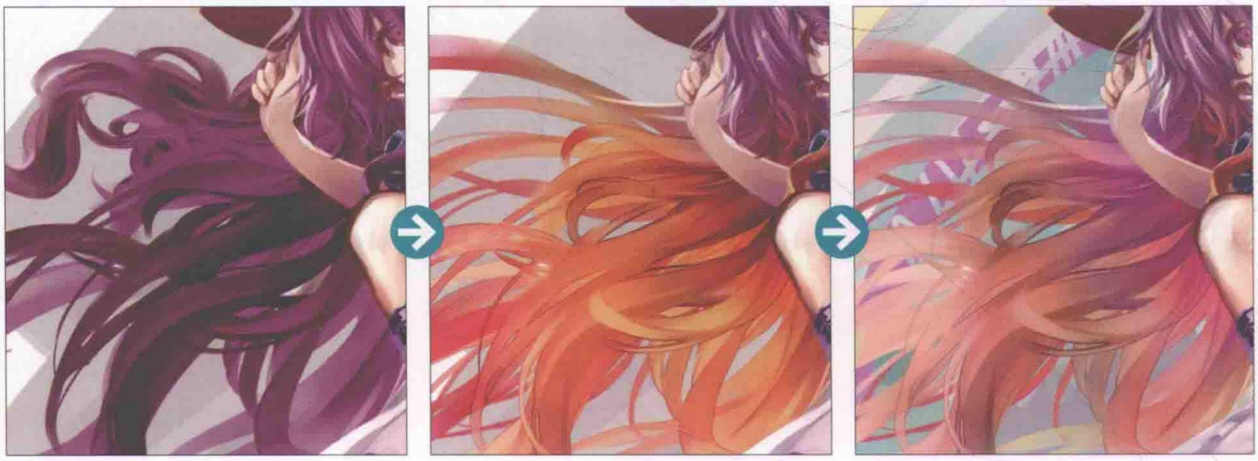
接下来使用同样的方法给皮肤上色。我们在涂抹阴影时，要充分注意到光源的位置。对于笔触过于显眼的部分，我们要让涂抹的颜色和周围的颜色相融合，制作出平滑的感觉来。

在涂抹完皮肤颜色，观察整体平衡性的时候，因为觉得需要添加金属的质感，所以我决定在人物的左手下方描绘一个金刚杵。如果我们绘制过程中扫视全图，觉得需要添加什么东西，可以尽情地进行添加。不过有时候我们也会把已经描绘出来的东西再从图像中删除。

2-6 给头发添加接近于补色的颜色，以增加深度

在头发图层的上方创建混合模式为“叠加”或“滤色”的新图层，并创建为剪贴蒙版。如果我们用接近于补色的颜色来添加头发的渐变效果，就能增强头发的存在感和颜色的深度。虽然就现阶段来说，头发的饱和度有些过于强烈，不过我们可以在后期一边观察整体的平衡性，一边进行调整。

这一步我们可以大致描绘出背景的图像来。



给裙子上色

我们用蓝色系的颜色涂抹裙子的内侧。

人类的眼睛在观看阴暗或是看不清楚的部分时，容易出现它们带有少许蓝色成分的心理倾向。比如眺望远景时，我们就会觉得远方的建筑物或山脉带有淡淡的蓝色调；当月光射入阴暗的房间，我们会觉得月光看起来是蓝白色的。因此我们在给裙子内侧等阴影浓重的部分上色时，不要只是单纯地调低原本颜色的明度，还要夸张地添加上蓝色系至紫色系之间的颜色。这样一来，自然而然就表现出了图像的深度。

给斗笠上色时要注意其立体感表现

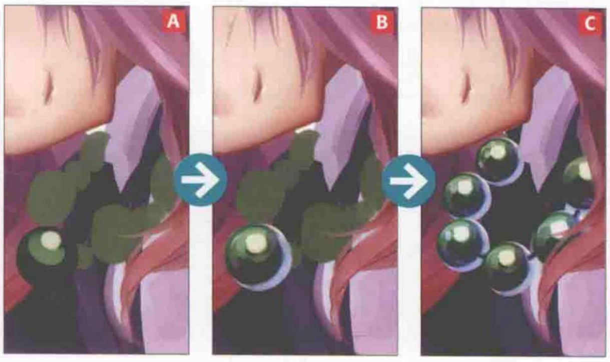
我们要一边调整斗笠的形状和颜色，一边描绘出斗笠上放射状的凹凸部分。这时要注意斗笠是圆锥型的。然后在上色图层的上方创建混合模式为“正片叠底”的新图层，给斗笠添加阴影，并在“正常”混合模式图层中，用紫色来添加环境光，表现出斗笠的立体感。

表现数珠的光泽

为了表现数珠亮晶晶的光泽感，我们要清晰地描绘出明暗部分的边界，表现出强烈的对比度来。A

因为数珠会反射周围的颜色，所以我们还要用紫色或是蓝色来添加投影。B

画好一颗数珠后，我们复制这个图层，一边调整复制出的数珠大小，一边将数珠连接起来。此外，还要分别给那些数珠添加上少许的变化。C



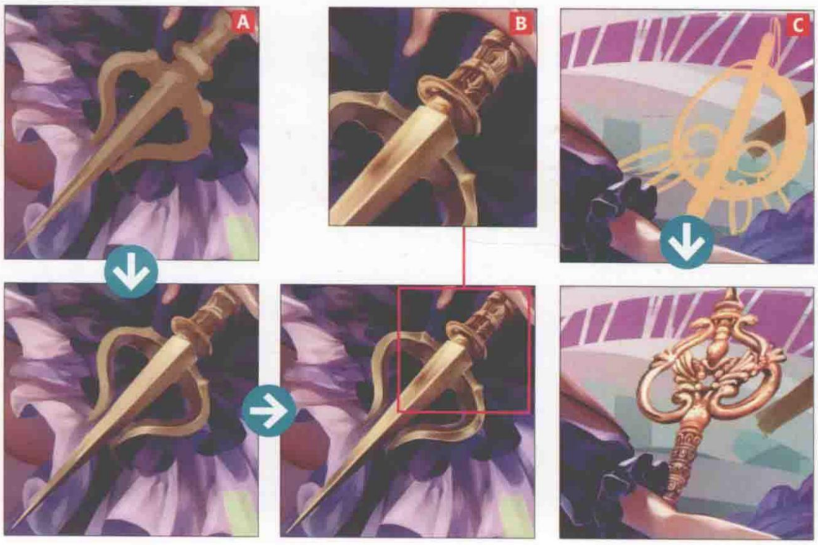
表现金属的光泽

虽然金刚杵是金属制品，会充分反射光线，但是不会形成数珠那样强烈的对比和投影。这一点很关键。

首先明确出金刚杵的轮廓，然后为它添加上立体感，表现出雕刻般的感觉。在上色的时候，我们要按照“基本色→最深的阴影→第二深的阴影→高光”的顺序来涂抹颜色，并把颜色细致地扩展开来。A

如果这里也让阴影的部分混合上少许来自周围的环境光，图像看起来会更加自然。B

用同样的方法描绘锡杖。C



调和色调

虽然我们根据部位的不同，细致地划分出了很多图层，但是如果觉得这样就可以了，我们就要对图层进行一定程度的合并。这次我们合并出了“头”、“身体”和“背后”这三个图层。A

因为感觉画面的颜色有些过于鲜艳，所以我们通过执行“滤镜 > 色相 / 饱和度”菜单命令，调低人物整体的饱和度，让她看起来有酷酷的感觉。而颜色过于暗淡的部分，我们可以在后面的操作过程中进行调整。B

这时候，我们还要调整金刚杵和锡杖的形状与颜色。C

这样一来，人物的上色就算告一段落了。D

2-11

03 Paint-Background 为背景上色

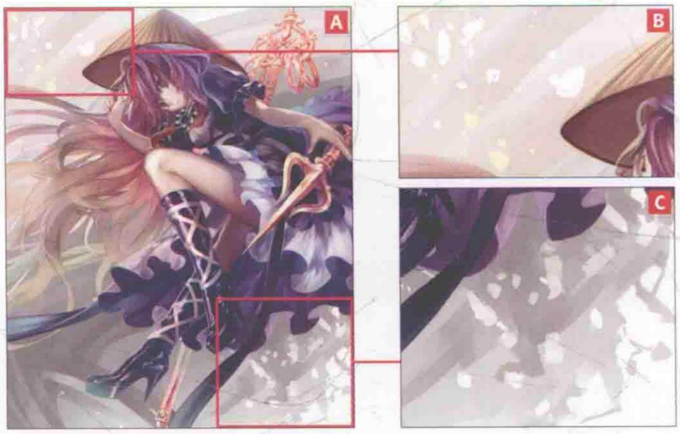
SAI

调整背景图像

和为人物上色时一样，我想让背景也能有酷酷的感觉，所以我采用了白色至灰色的基调。A

为了增强画面的设计感，我在背景中加入了四处飘散类似于白色碎片一样的东西。B C

3-1



用花朵来演绎华丽和可爱

因为希望画面有一定的华丽感，所以我在画面的左上方添加了飞舞在空中的莲花。为了避免莲花太过抢眼，我调低了它的饱和度与对比度。绘制时我有参考过实际生活中的莲花，且这次在描绘的时候，我特意没有使用完全开放的莲花，而是使用了正在绽放的莲花，这让图像中的花朵看起来有点像玫瑰。我觉得这样看起来会更加可爱。

3-2

描绘卷轴的底稿

这一步，我们描绘相当于圣白莲特征的“魔人经卷（卷轴）”。

首先，我们创建新的钢笔图层，用“曲线”画出用来充当基准的线条。画完线条后，我们在钢笔图层的下方创建新的图层，沿着画好的线条来描绘卷轴图案的底稿。

3-3

誊写卷轴图案

我们调低底稿图层的不透明度，创建新的图层，沿着底稿来誊写卷轴的图案。

如果画好了用来充当基准的线条，那么就算是进行手绘，我们也可以准确地描绘出曲线。我们要一笔流畅地画出比较长的曲线，并用“橡皮擦”来删除多余的部分，让线条没有抖动的感觉。

最后，我们删除掉底稿和用来充当基准的线条。

3-4

增加卷轴

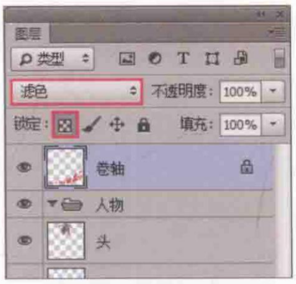
复制卷轴的图层，通过执行“图层 > 自由变换”菜单命令，一边调整卷轴的形状和位置，一边把它们放置在人物的背后。对于长度不够的部分，我们还要进行补充描绘。

3-5

04 Image Processing-Background 调整背景

PS

让卷轴背后的东西透出来



从这一步开始，我们要使用 Photoshop 了。

把人物前面的卷轴图层的混合模式更改为“滤色 ※1”。这样一来，卷轴的颜色就会变得明亮，卷轴背后的东西就好像是透过卷轴显现出来了。

然后在“图层”面板上单击“锁定透明像素”按钮▨。

※1 请大家参照“POINT‘滤色’混合模式（P.32）”。

调整色调

之前为了让卷轴看起来清晰明确，我们使用了红色，这时我们要通过执行“图像 > 调整 > 色相 / 饱和度”菜单命令，将红色改为接近于白色的颜色。A B

变更了颜色后，我们使用直径比较大，模糊了边缘的柔和“画笔工具”▨，在卷轴的图层上不断涂抹明度比较高的浅色系颜色。因为图层设置了“锁定透明像素”▨，所以就算直接进行描绘，颜色也不会超出范围。C

在圣白莲插画中，因为在设计人物时还要考虑卷轴的搭配，所以大多使用鲜艳的颜色，且会构成比较独特的颜色组合。因此画面整体容易形成偏向原色的强烈色调。

在这次创作中，因为我希望自己的插画能在看起来很酷的同时，还拥有柔和的感觉，所以我将包括卷轴在内的画面整体都调整为比较淡的色调。

POINT

色相 / 饱和度

若我们要针对图像整体和特定范围内的颜色，进行色相、饱和度和明度的修正，可执行“图像 > 调整 > 色相 / 饱和度”菜单命令来打开“色相 / 饱和度”对话框，进行修正。

结构

A 预设

我们可以在这里进行设定内容的载入。此外，如果单击右侧的 ⚙ ，下拉菜单就会被显示出来，我们可以用“存储预设”命令来存储设定。

B 修正颜色的范围

我们可以在这里选择要修正的颜色的范围。“全图”是指图像整体的颜色，“红色”、“黄色”、“绿色”、“青色”、“蓝色”和“洋红”则是分别以这些颜色为中心的颜色范围。

C 色相

如果我们向左右拖曳滑块的话，色相会发生变化。

D 饱和度

如果我们向左右拖曳滑块的话，饱和度（鲜艳程度）会发生变化。向右拖曳颜色会变得更加鲜艳，向左拖曳颜色会变得暗淡下来。

E 明度

如果我们向左右拖曳滑块的话，明度（明亮程度）会发生变化。向右拖曳颜色会变得更加明亮，向左拖曳颜色会变得更加阴暗。

F 吸管工具

只要不是选择“全图”，我们就可以用吸管工具从图像中拾取想要修正的颜色。

G 着色

如果勾选了“着色”复选框，图像会变成同一种颜色。

H 色谱条

上面的色谱条显示的是图像原本的色域，下面的色谱条则显示修正后的颜色。

选择要修正的颜色的范围进行修正

我们在**B**中选择“蓝色”，向左（偏向绿色）修正色相，向右（提高）修正明度。

用吸管工具进行修正

我们使用**F**的吸管工具拾取要调整的颜色，并向左（偏向绿色）修正色相。

调整要修正的颜色的范围

如果我们通过**B**选择“全图”以外的模式，或用**F**的吸管工具来拾取颜色的话，色谱条上就会显示出要修正的色域范围。比如深灰色区域所对应的颜色范围为修正中心的颜色，淡灰色区域所对应的颜色范围为慢慢减弱的修正颜色。我们还可以拖曳这个范围，对要修正的颜色范围进行细致调整。

4-3

强调卷轴的红色成分

我觉得卷轴还需要再多一点红色的成分。

首先，我们复制卷轴图层，用朱红色涂满图层。A

如果我们把涂满颜色的图层的混合模式设定为“线性减淡（添加）”的话，红色成分就会得到强调，卷轴整体的色调会变得比较明亮。B

只不过，如果这样下去的话淡绿色就会消失，所以我们要解除进行了重叠的图层的“锁定透明像素”，用柔和设定的“橡皮擦工具”轻轻删除掉原本是绿色的部分，让下面图层的绿色显露出来。此外，因为还要在后面的步骤中添加模糊效果，所以大家要注意不能完全删除掉绿色。C D

POINT

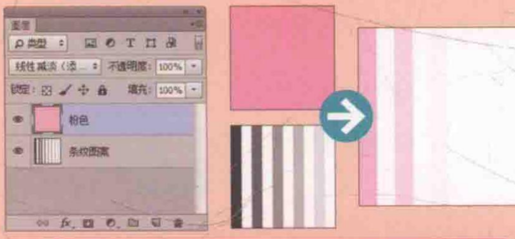
“线性减淡（添加）”混合模式

“线性减淡（添加）”（CS2 以前是“线性减淡”）是可以让合并后的颜色比使用“滤色”混合模式时更为明亮的一种混合模式。在我们想要表现闪闪发光的效果时，就可以使用这个混合模式。

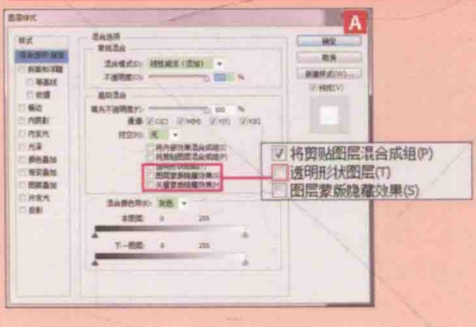
右图就是将“条纹图案”上方的“粉色”图层的混合模式改为了此种混合模式。

此外，这种混合模式在 SAI 中被称为“发光”。如果我们用 Photoshop 来打开在 SAI 中制作出来的混合模式为“发光”的 PSD 文件的话，文件的混合模式就会被变更为“线性减淡（添加）”。这么做时，有的颜色在 Photoshop 中看起来会显得比较暗淡。这时，我们首先要双击图层，打开“图层样式”对话框，通过取消勾选混合选项中的“透明形状图层”复选框，我们就可以让图像颜色变得接近于 SAI 中“发光”混合模式下的颜色。A

此外，我们在步骤“6-4（P.59）”中介绍了不同的操作方法，大家也可以参考一下那种方法。



更改“条纹图案”上方的“粉色”图层的混合模式



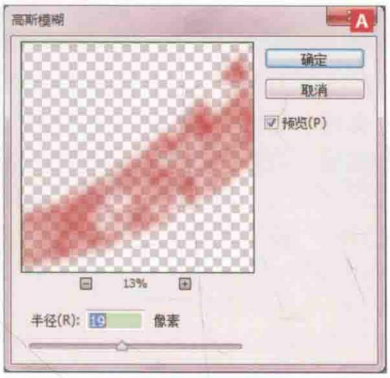
4-4

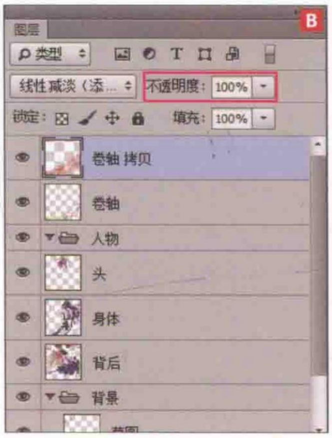
让卷轴发出朦胧的光芒

执行“滤镜”菜单 > 模糊 > 高斯模糊 ※2” 菜单命令，对步骤“4-3（P.54）”中复制的图层进行比较强烈的模糊处理。A

此外，我们还要略微调低不透明度，调节颜色强度。B

这样一来，卷轴就会变得好像在发出朦胧的红色光芒。C





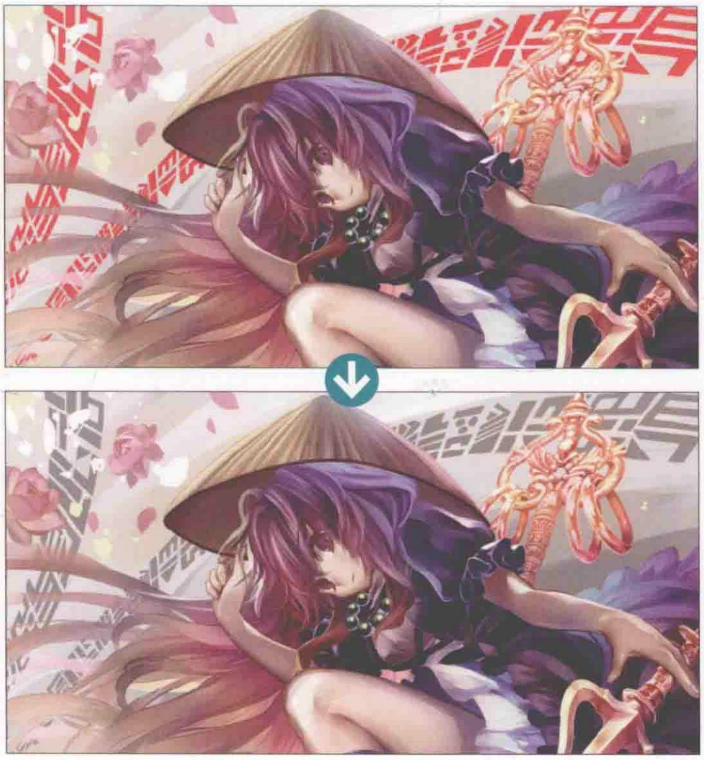
※2 请大家参照“POINT‘高斯模糊’滤镜（P.94）”。

4-5

背后卷轴的颜色调整

这一步，我们要对人物背后的卷轴也进行一定的加工。

我们采用和步骤“4-2（P.52）”一样的方法，首先通过执行“图像 > 调整 > 色相 / 饱和度”菜单命令来改变颜色。因为背景的颜色接近于白色，所以我们把卷轴的颜色更改灰色。

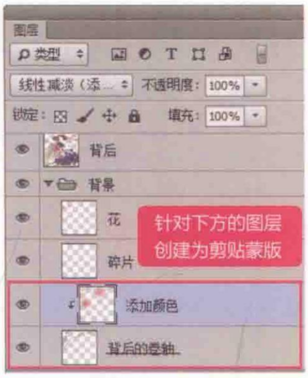


创建剪贴蒙版，进行上色

在人物背后的卷轴图层上方创建新的图层，并创建为剪贴蒙版。一旦创建好剪贴蒙版，我们涂抹的颜色就不会超出位于下方的图层的描绘范围了。此外，通过划分图层，我们还可以轻松地在后期进行细致的修正或是加工。

把创建为剪贴蒙版的图层的混合模式设定为“线性减淡（添加）”。

我们要用柔和设定的“画笔工具”来添加淡淡的红色，让原本只有灰色的背后卷轴显现出少许的粉色。



4-6

POINT

轻松创建剪贴蒙版

当我们创建好剪贴蒙版后，我们涂抹的颜色就不会超出下方图层的描绘范围。

我们在想要创建为剪贴蒙版的图层（“剪贴”图层），以及用来充当基层的图层（“卷轴”图层）的中间地带，按住 Alt 不放，将鼠标指针移动到两个图层中间，指针的形状会发生变化。A

如果此时进行单击，我们就可以轻松地创建出剪贴蒙版。B

05 Image Processing-Character 调整人物

PS

5-1

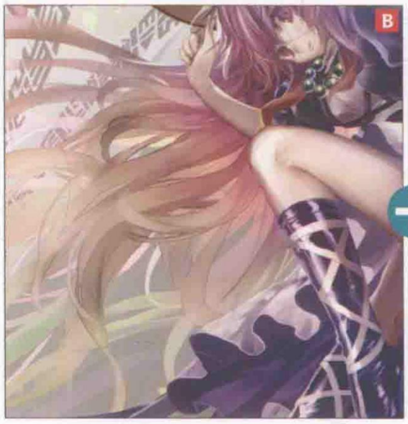
用叠加来上色

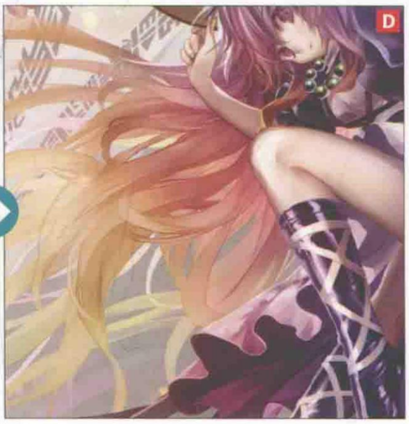
这一步，我们开始进入人物调整的环节。首先，调整在步骤“2-11（P.50）”中变得暗淡的人物头发的颜色。因为已经对人物图层进行了适当合并。现阶段只有“头”、“身体”和“背后”这三个图层，所以我们可以在“背后”图层的上方创建新的图层，用和步骤“4-6”一样的方法来创建剪贴蒙版。我们把这个图层的混合模式设置为“叠加[※3]”，给人物的头发涂抹上红色。A B C

此外，为了让头发形成越靠近发梢就越接近黄色的渐变状态，我们在同一个图层上涂抹黄色。我们要一边调整画笔的设定和图层的不透明度一边涂抹颜色，并注意不要让颜色的饱和度过于强烈。这样一来，我们就能做到既保留住了图像整体酷酷的感觉，又增加了人物头发的存在感，进一步表现了插画的深度。D

涂抹完颜色后，通过快捷键 Ctrl + E（Mac：command + E）来合并图层。

※3 请大家参照“POINT‘叠加’混合模式（P.110）”。



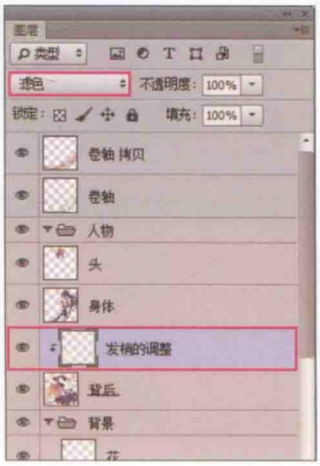


5-2

让人物的发梢泛白

然后再在“背后”图层的上方创建新的图层，并再次创建为剪贴蒙版。这次把图层的混合模式设定为“滤色”。然后在该图层上涂抹明亮的黄色，让人物的发梢变得泛白。这样做可以强调出头发的走向和透明感。

涂抹完颜色后，我们同样要进行“合并图层”的操作。



让皮肤看起来有健康的血色

因为人物的肤色看起来比较暗淡，所以我们在“身体”图层的上方创建新的图层，用和步骤“5-1（P.57）”一样的方法来创建剪贴蒙版，并把图层的混合模式设置为“叠加”，然后涂抹橙色，让人物大腿和手臂的颜色变得鲜明一些。A

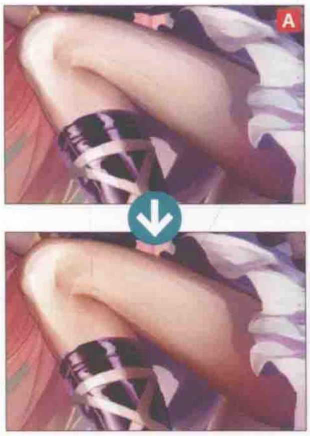
我们还要在“头”图层的上方创建混合模式为“叠加”的图层，并创建为剪贴蒙版，借此来给人物面部的肤色加入红色成分，让她看起来有健康的气色。B

如果我们分别用柔和设定的“画笔工具”去淡淡地涂抹各种颜色，调整色调的话，图像的氛围就会变得非常自然。

此外，和描绘头发时一样，对于完成了调整的部分，我们要及时地进行“向下合并”的操作。

我们要反复进行这样的操作，直到把人物整体都调整到满意的程度为止。C

5-3



06 Finish 完成

PS

用碎片进行点缀

在最上方创建新的图层，在人物的前面也点缀上四散飞舞的碎片。在描绘这类不规则的碎片或飞沫时，我们最好把笔尖设置为自定义※4，事先找出自己喜欢的画笔形状来，这样可以让我们的描绘变得更方便。

※4　请大家参照“POINT 自定义画笔（P.79）”。

让金属发光

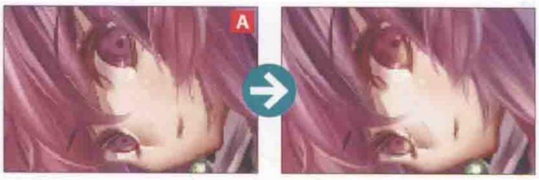
这一步，我们要描绘的是金属和用来点缀的碎片等需要表现出更强烈的光芒的部分。我们在最上方创建混合模式为“线性减淡（添加）”的图层，用柔和设定的“画笔工具”，在需要发光的部分涂抹橙色或黄色。

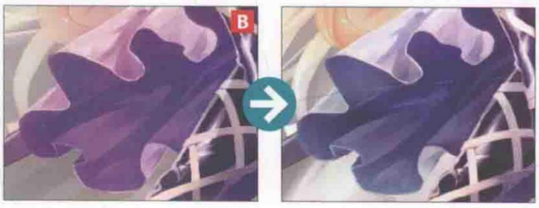
调整自己不满意部分的颜色

我们在“发光调整”图层的下方创建混合模式为“线性减淡（添加）”的“颜色调整”图层，用这个图层来调整人物眼睛的颜色。A

此外，我们还要在“头”、“身体”和“背后”等人物图层的上方，创建新的图层，调整裙子等觉得不满意部分的颜色。B

6-3





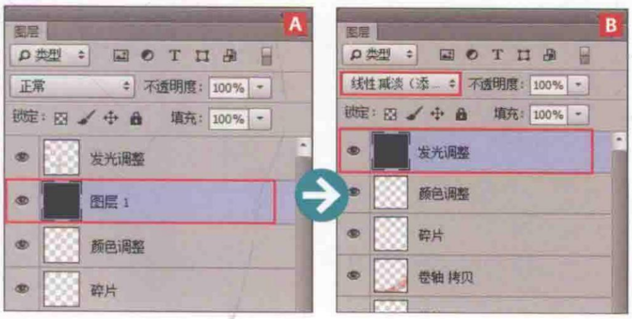
进一步增强发光效果

因为若只进行了步骤“6-2”的操作的话，感觉发光效果还是不够强，所以我们要让发光变得更加鲜明。

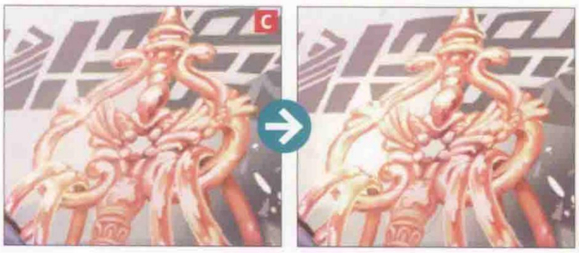
首先我们在“发光调整”图层的下方创建新的图层，并用黑色填满整个图层。A

合并“发光调整”图层和涂满黑色的图层，把合并后图层的混合模式设置为“线性减淡（添加）”。B

这样一来，发光就会变得更加强烈和鲜明。C D



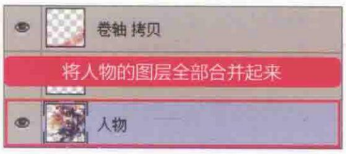
6-4

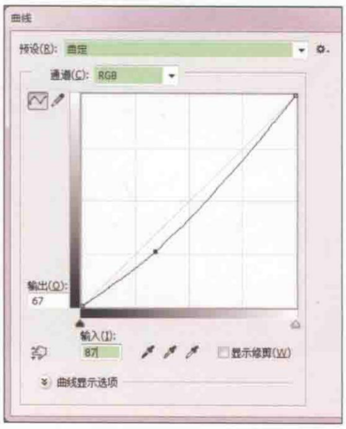


增强人物的对比度

虽然因为想要营造出酷酷的氛围，所以做起来有点困难，不过我还是决定要略微加强人物的对比度。我们把“头”、“身体”和“背后”3个图层合并，通过执行“图像 > 调整 > 曲线[※5]”菜单命令，对人物进行微调。

※5 请大家参照“POINT 曲线（P.35）。





POINT

和 SAI 的“发光”混合模式的区别

如果我们用 Photoshop 来打开在 SAI 中制作的图层混合模式是“发光”的图像文件的话，虽然文件的混合模式会被替换为“线性减淡（添加）”，但是和在 SAI 中看到的文件相比，图像看起来会变得暗淡不少。这时我们要对图像进行类似于步骤“6-4”那样的调整，借此来获得和在 SAI 中打开时基本一样的发光效果。在同时使用 Photoshop 和 SAI 的时候，类似这样的小技巧可以让我们的操作变得方便不少。

辉光效果

这一步，我们要给图像添加动画中常见的人物像是在隐隐发光的效果（辉光效果）。

首先复制合并后的人物图层，然后执行“图像 > 调整 > 色阶[※6]”菜单命令，在让复制图层的通道维持在 RGB 的状态下，向右拖动中间的滑块，对复制图层进行大幅度的修正。A B

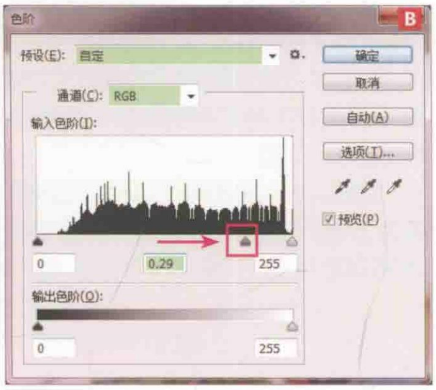
接下来执行“滤镜 > 模糊 > 高斯模糊”菜单命令，向右拖动滑块，进行大幅度的模糊处理。C D

最后我们把图层的混合模式更改为“滤色”，并调节不透明度，让人物看起来像是在隐隐发光。E F

辉光效果同时也具备了让人物和背景融合为一体的作用。

此外，若觉得某些部分的效果过于强烈，可用“橡皮擦工具”在复制图层上进行部分删除和调整。

※6 请大家参照“POINT 色阶（P.138）”。



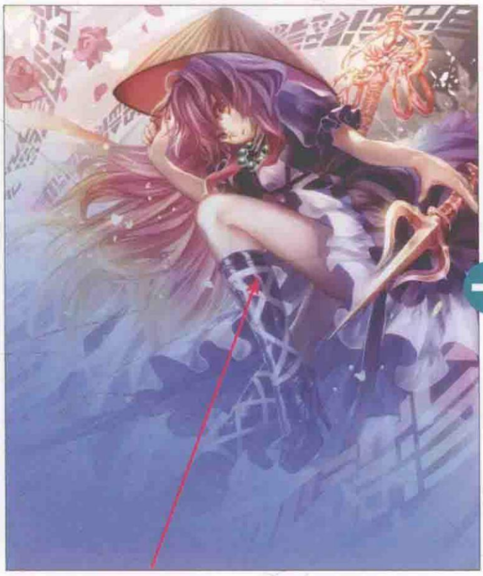
6-6

添加蓝色光芒

我们要从画面的下方开始，给图像添加上轻柔的蓝光。

使用“渐变工具”▣，添加从画面下方向右上延伸的蓝色渐变效果，并把图层的混合模式设置为“滤色”，同时降低“不透明度”参数值。

6-7

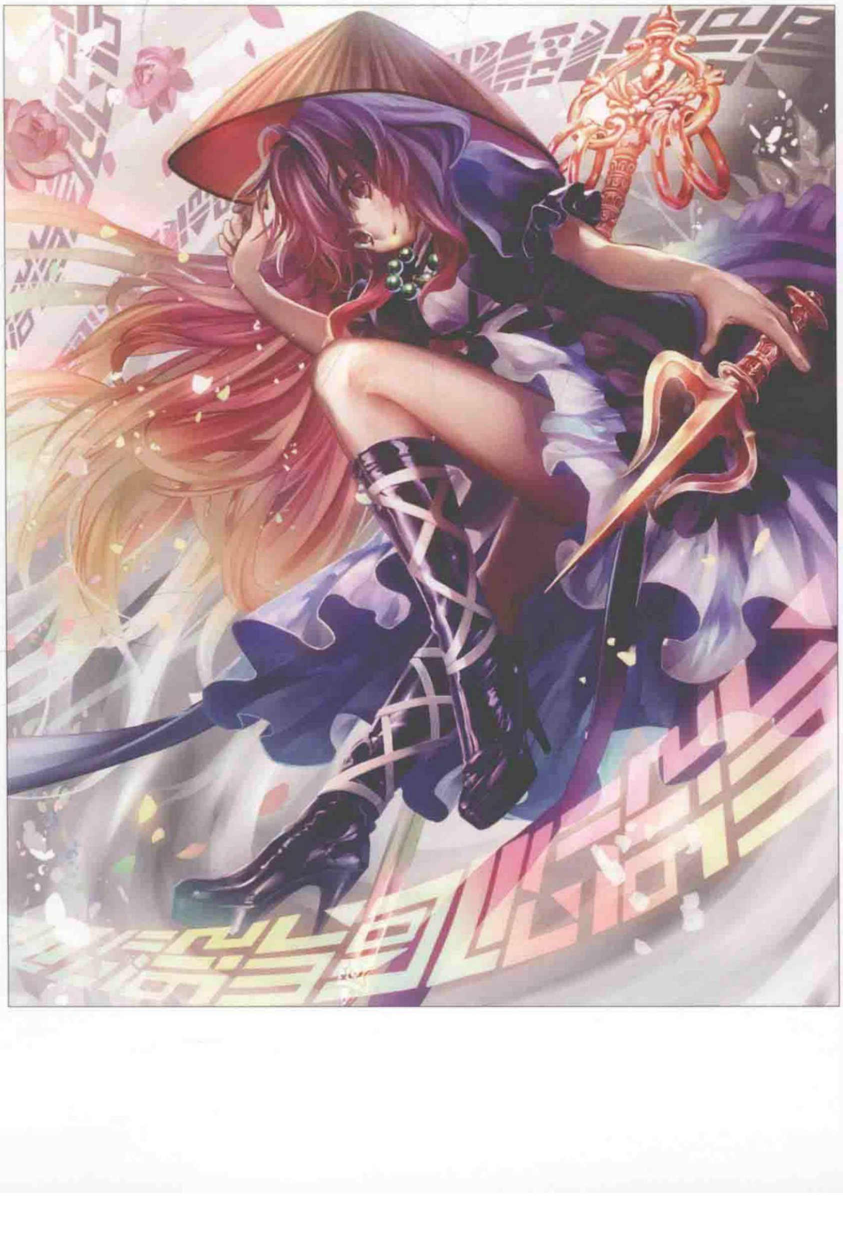


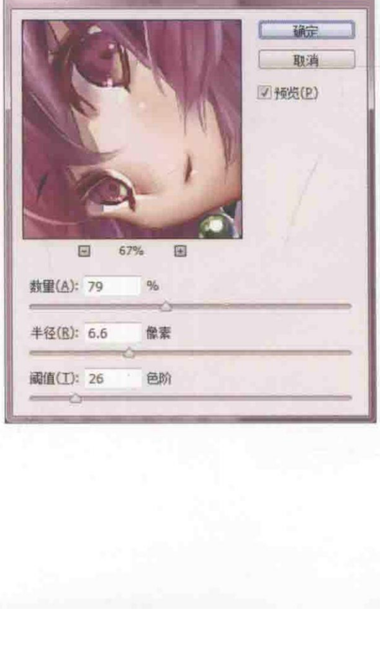
完成

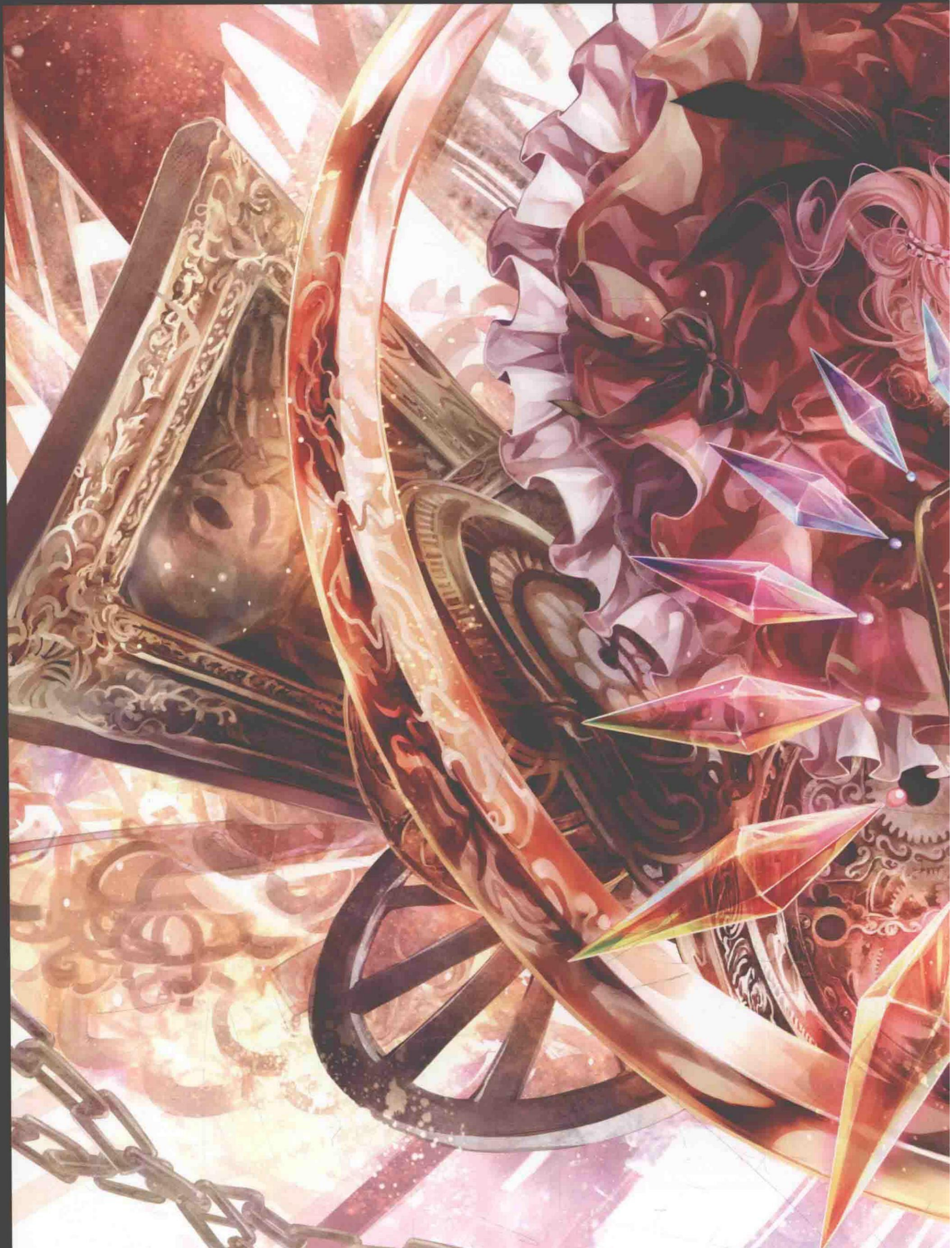
因为想要让人物面部周围变得更加清晰一些，所以我们通过执行“滤镜 > 锐化 >USM 锐化”菜单命令，为人物的图层添加上锐化效果。

调整好自己不满意的部分后，我们就完成了操作。

6-8





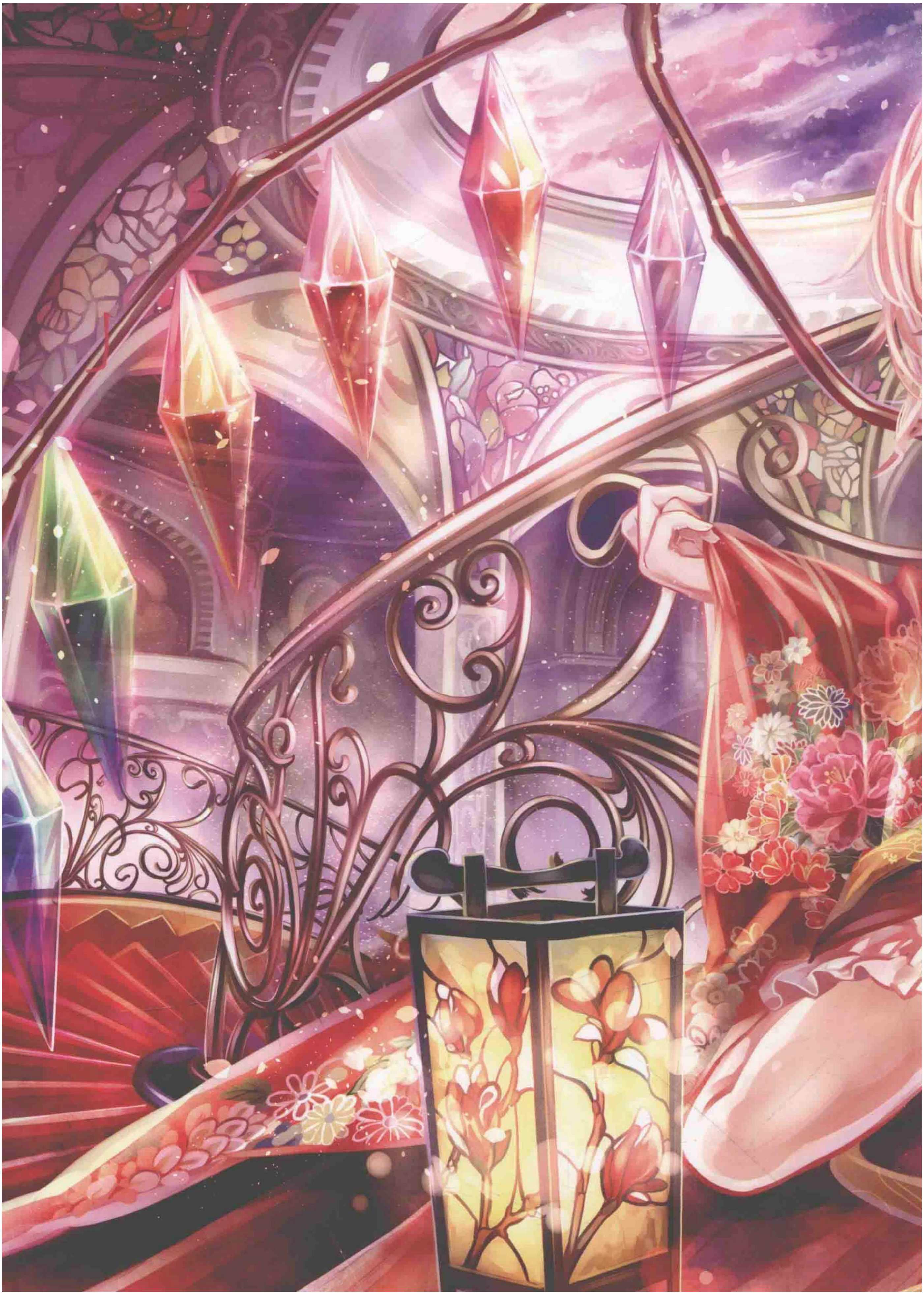


◄Web 投稿插画

Web 投稿插画

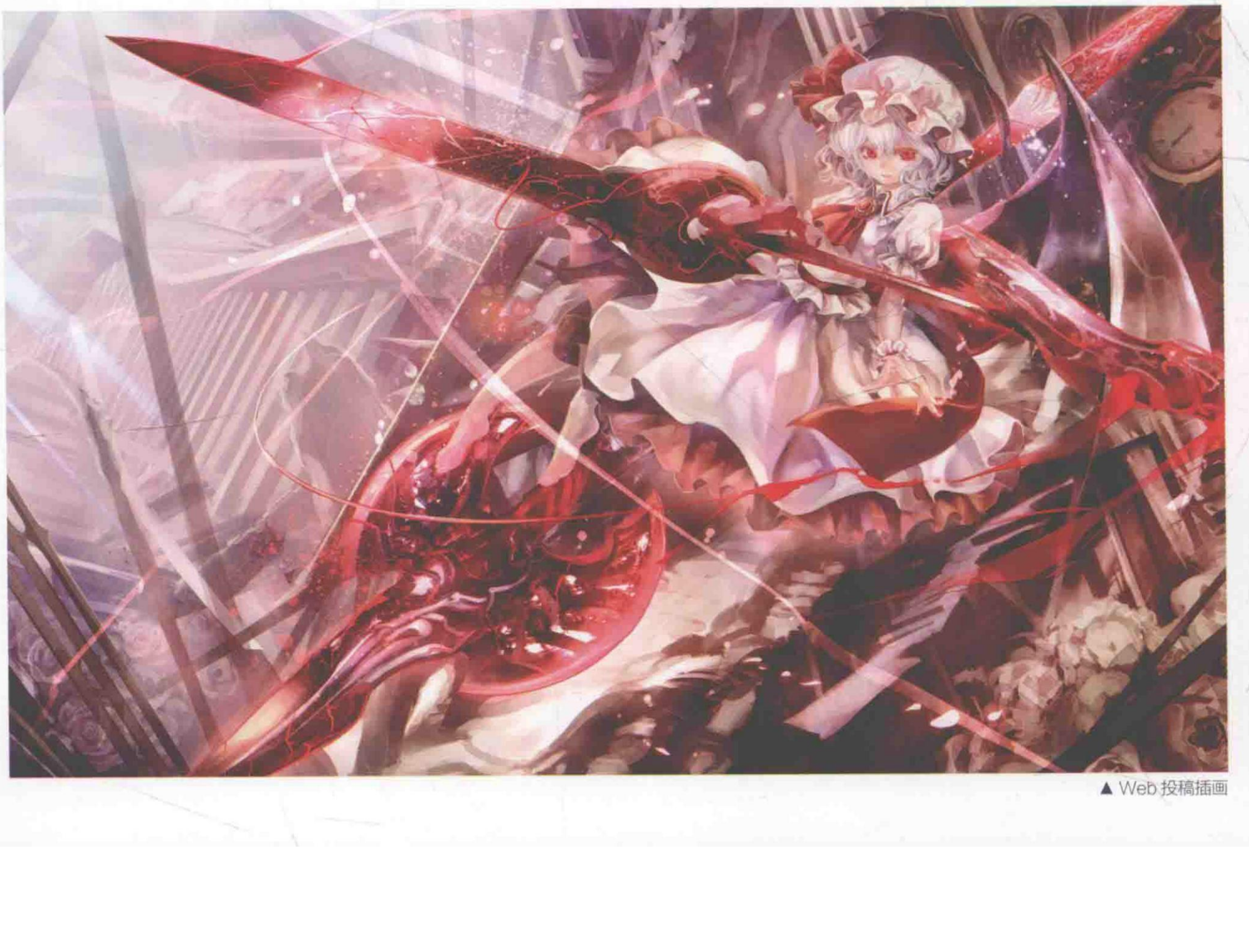
Web 投稿插画

Web 投稿插画



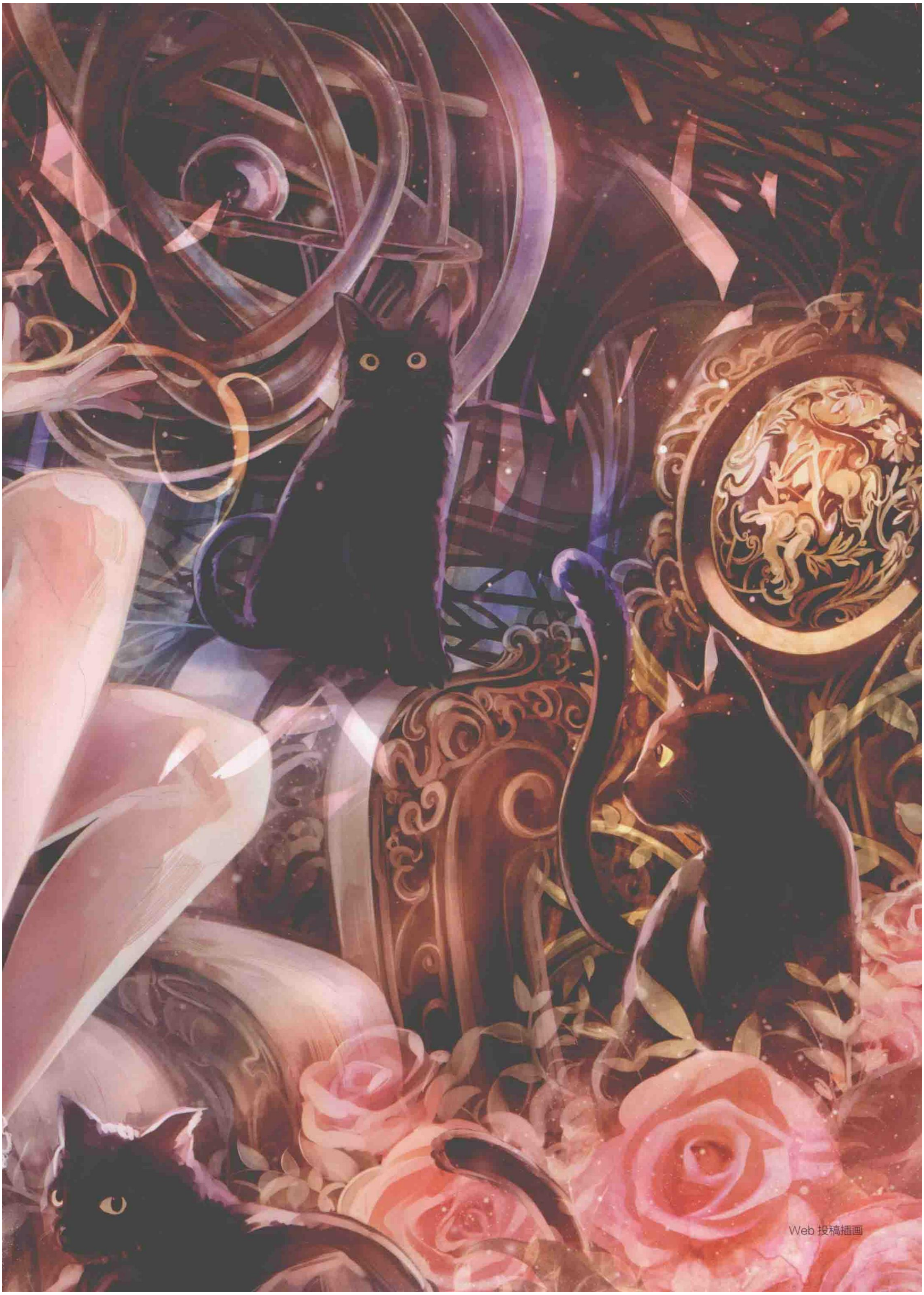
Web 投稿插画

▲ Web 投稿插画

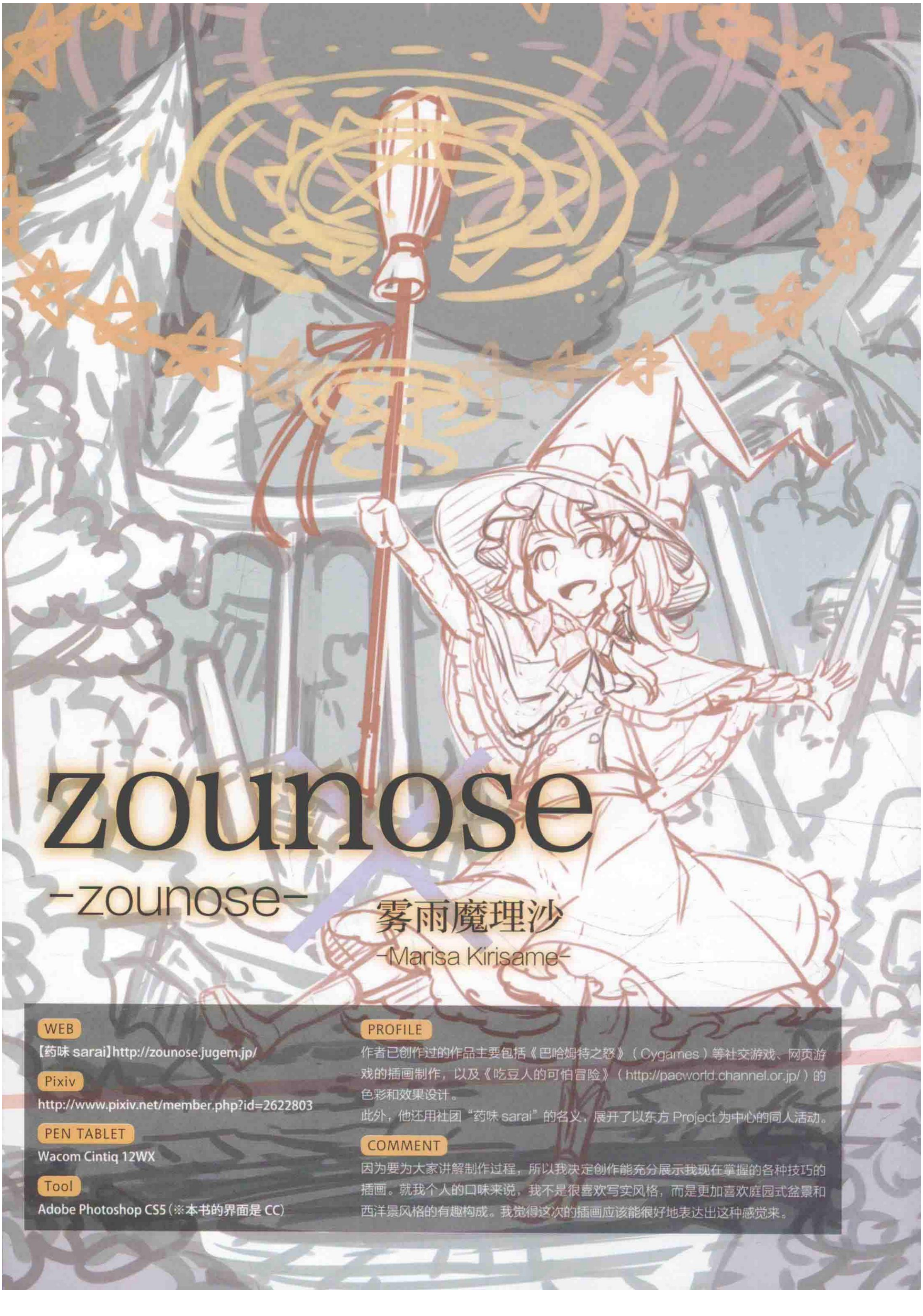


▲ Web 投稿插画

▲ Web 投稿插画


Web 投稿插画

Web 投稿插画



zounose

-zounose-

雾雨魔理沙

-Marisa Kirisame-

WEB

【药味 sarai】http://zounose.jugem.jp/

Pixiv

http://www.pixiv.net/member.php?id=2622803

PEN TABLET

Wacom Cintiq 12WX

Tool

Adobe Photoshop CS5（※本书的界面是 CC）

PROFILE

作者已创作过的作品主要包括《巴哈姆特之怒》（Cygames）等社交游戏、网页游戏的插画制作，以及《吃豆人的可怕冒险》（http://pacworld.channel.or.jp/）的色彩和效果设计。

此外，他还用社团“药味 sarai”的名义，展开了以东方 Project 为中心的同人活动。

COMMENT

因为要为大家讲解制作过程，所以我决定创作能充分展示我现在掌握的各种技巧的插画。就我个人的口味来说，我不是很喜欢写实风格，而是更加喜欢庭园式盆景和西洋景风格的有趣构成。我觉得这次的插画应该能很好地表达出这种感觉来。

01 Rough Sketch 草图

PS

确定图层构成描绘草图

首先，我们大致地描绘出草图。

对于魔理沙和背景、魔法阵等效果部分，我们要分别创建图层来进行创作，因为这样可以分别随意使用扩大或缩小各部分来调整构图，操作起来比较方便。

这次我们把视平线设定在下方，让构图形成一定的仰视状态。

1-1

02 Clean Copy 描线

PS

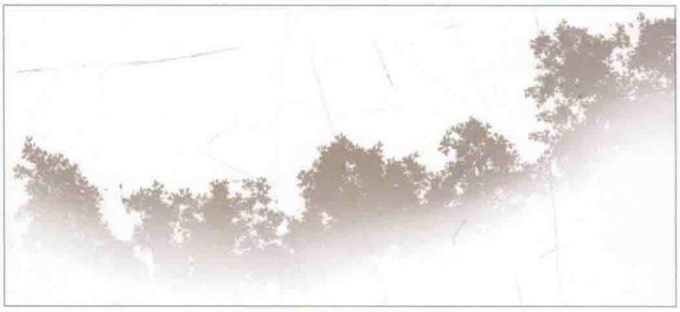
用自制的画笔来描绘树木

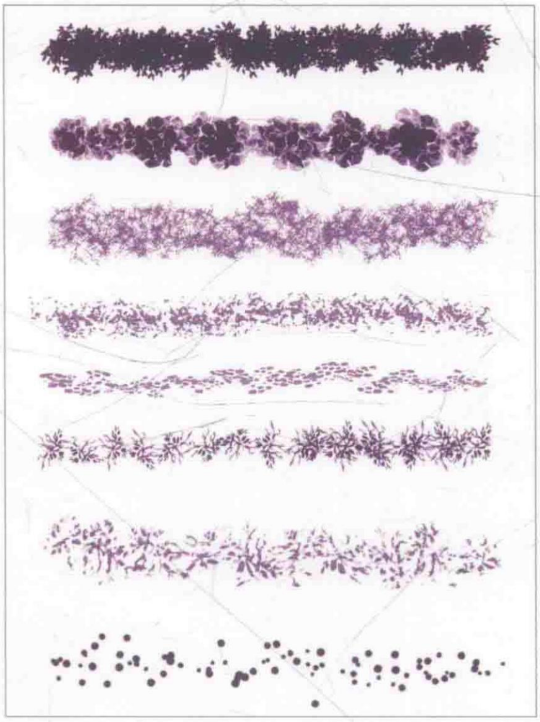
我们以草图为基础来进行描线，画出线稿来。

我们要使用自己制作的自定义画笔，描绘背景中的树木和叶子。虽然在这个阶段我们要用单色来进行描绘，不过上色的时候，我们可以复制图层，然后改变它的颜色。

此外，在想要表现出质感时，我们也要使用这些画笔。

2-1





POINT

自定义画笔

在 Photoshop 中，我们可以把事先准备好的图像和素材存储为自定义画笔。此外，我们也可以存储自己制作的画笔设定，或是载入画笔文件。

自定义画笔的存储

首先，我们准备好想要存储为画笔的图像。这时的图像可以是我们自己描绘的图片，也可以是素材集中的素材。A

接下来，我们选中想要存储为自定义画笔的范围，将其创建为选区。然后执行“编辑 > 定义画笔预设”菜单命令来进行设置（如果已经事先把要存储的部分单独裁切出来的话，就不用再创建选择范围了）。B

这时会打开“画笔名称”对话框，我们在这个对话框中输入自定义画笔的名称，并单击“确定”按钮。C

因为画笔是作为画笔预设被存储起来的，所以我们选择“画笔工具”就可以使用它了。在“画笔”面板中，我们还可以进行画笔直径和钢笔压力等细致地设定。D

画笔设定的存储

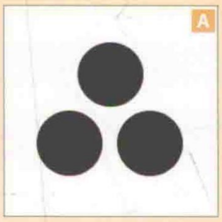
对于在“画笔”面板上进行了参数设定的自定义画笔，我们可单击“创建新画笔”按钮，将当前的设定存储起来。E

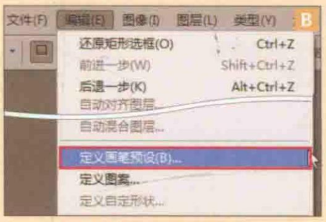
画笔文件的载入

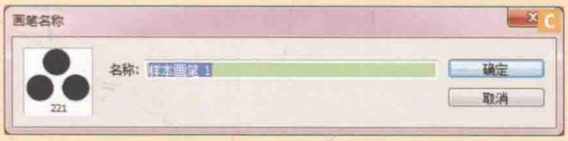
我们可以把网络上提供的自定义画笔，以及自己设定了参数的画笔文件，以画笔预设的方式载入到 Photoshop 中。

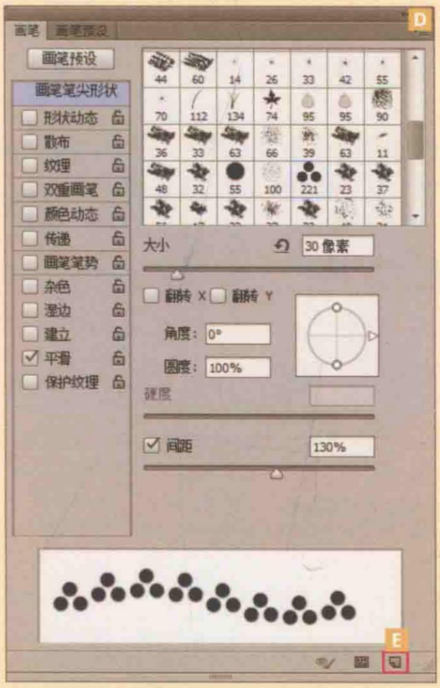
首先，我们在界面上方的属性栏中，打开画笔预设选取器，单击打开下拉菜单，选择“载入画笔”命令。F

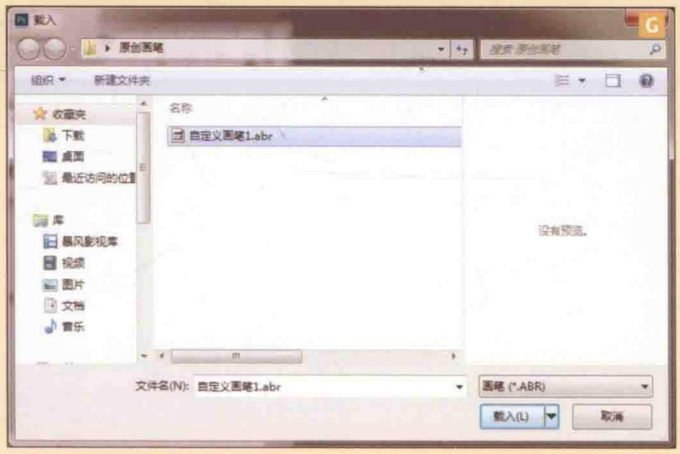
此时会打开 “载入” 对话框，找到并选中想要载入的画笔文件（扩展名为 .abr），然后单击“载入”按钮。G







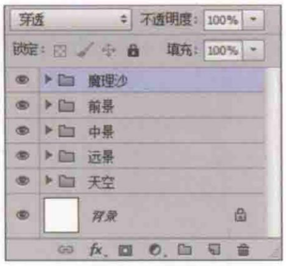




图层的分组

在描绘线稿时，我们也要详细地划分出各种不同的图层来。考虑到后面的步骤，我们在操作时，要按照“魔理沙”、“前景”、“中景”、“远景”和“天空”部分来划分出图层组。

2-2



描绘地面的图案

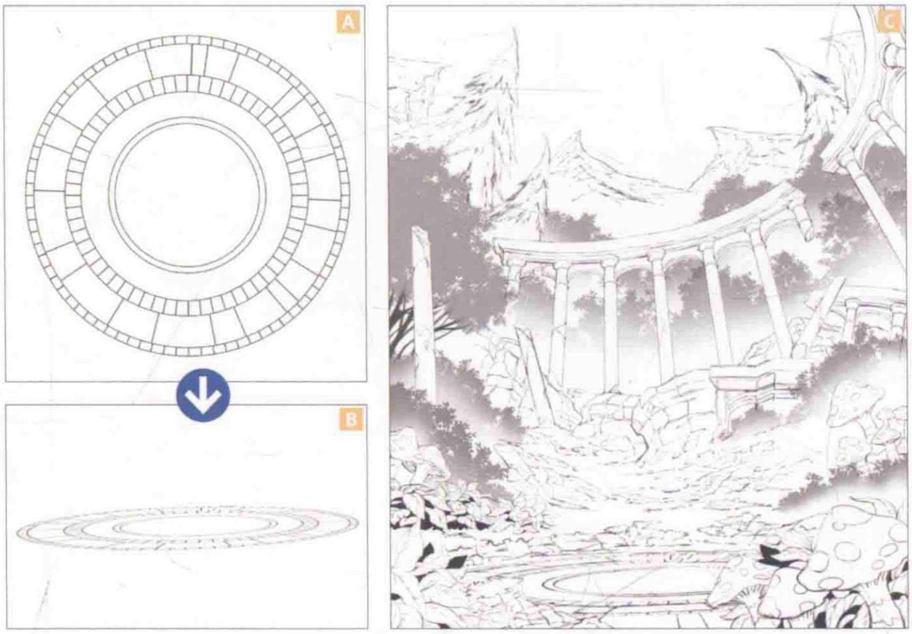
我们要在这一步描绘出地面上的石头图案。A

执行“编辑＞自由变换”菜单命令，沿着地面调整和安排图案的形状。B

依次完成背景部分的线稿绘制。C

这时我们不要把背景描绘得太过细致，要让背景能融合进整体的画面中，而不是最后还作为“线条”单独存在。

2-3

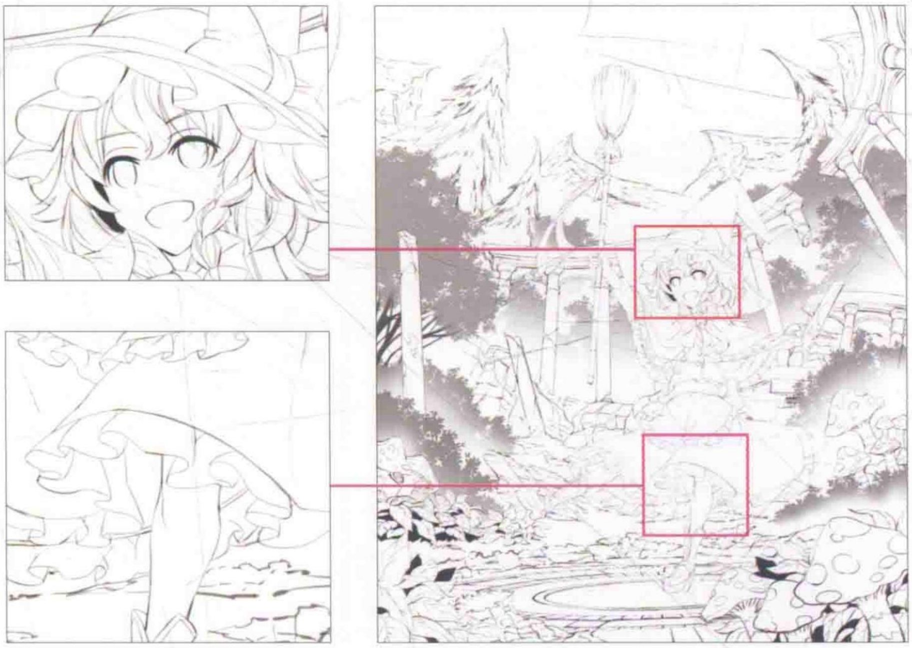


描绘人物

在描绘人物魔理沙的线稿时，我们要划分出不同的图层，来分别描绘人物的眼睛、嘴巴等面部各部分，以及面部以外的部分。

和描绘背景时不同，我们要使用纤细的线条，仔仔细细地描绘人物。我们还要用黑色涂满会形成阴影的地方，并仔细地给线条添加上强弱变化。

2-4



03 Base Paint 涂抹底色

PS

根据涂抹部位的不同，分别划分出不同的图层组

如果在涂抹底色时，我们不仅根据颜色的不同来划分图层，还仔细地按照部位的不同来创建图层组的话，后面的操作就会变得更加顺利，不会出现混乱。

描线后再涂抹底色

把线稿图层的混合模式设置为“正片叠底”，把“不透明度”调低到 30%~40%。A

然后，好像临摹线稿一样再画一次线条。B

使用“魔棒工具”选择了线条的范围后，执行“选择 > 修改 > 扩展”菜单命令，将选区扩大 1 像素，并用“油漆桶工具”分别进行涂抹。C

虽然我们也可以直接用“油漆桶工具”涂抹线稿的范围，但最好还是先为了划分颜色而再去描绘一次线条，然后再去涂满颜色。这样我们就能让边缘部分变得干净整齐。 虽然这么做要多花费一些时间，但是对于这些细小环节的处理，将直接影响到我们作品的最终品质。

有时候细小的部分会没有涂抹上颜色，或是反过来涂抹的颜色超出了范围，所以我们用“画笔工具”等工具来进行涂抹。

确定颜色

为了让没有涂抹上颜色的部分看起来显眼，我们要用浓重的颜色来涂抹底色。

所有的底色都涂抹完毕后，通过执行“图像 > 调整 > 色相 / 饱和度 ※1”菜单命令来确定颜色。

首先，我们要确定用来充当主色的颜色（这里是指魔理沙头发的颜色），然后再配合主色来确定其他的颜色。

此外，等确定了颜色后，我们要把线稿的“不透明度”恢复到 100%。混合模式则保留“正片叠底”。

※1 请大家参照“POINT 色相 / 饱和度（P.53）”。

04 为人物上色

Paint-Character

PS

添加图层蒙版

在进行细致的上色前，我们先给各个不同的部位分别添加图层蒙版。

在“图层”面板中各部位底色图层的缩览图上进行 Ctrl + 单击（Mac：command + 单击）的操作，创建选区。A

在选中图层组的状态下，单击“添加图层蒙版”按钮。

这样一来，在上色时图层组内所有图层上的颜色就不会超出蒙版的范围了。B

虽然我们也可以根据不同的图层分别创建剪贴蒙版，但使用上面的方法的话，我们就不用再一个一个地去创建剪贴蒙版了，可以省下不少的工夫。

添加阴影

这一步，我们开始添加阴影。

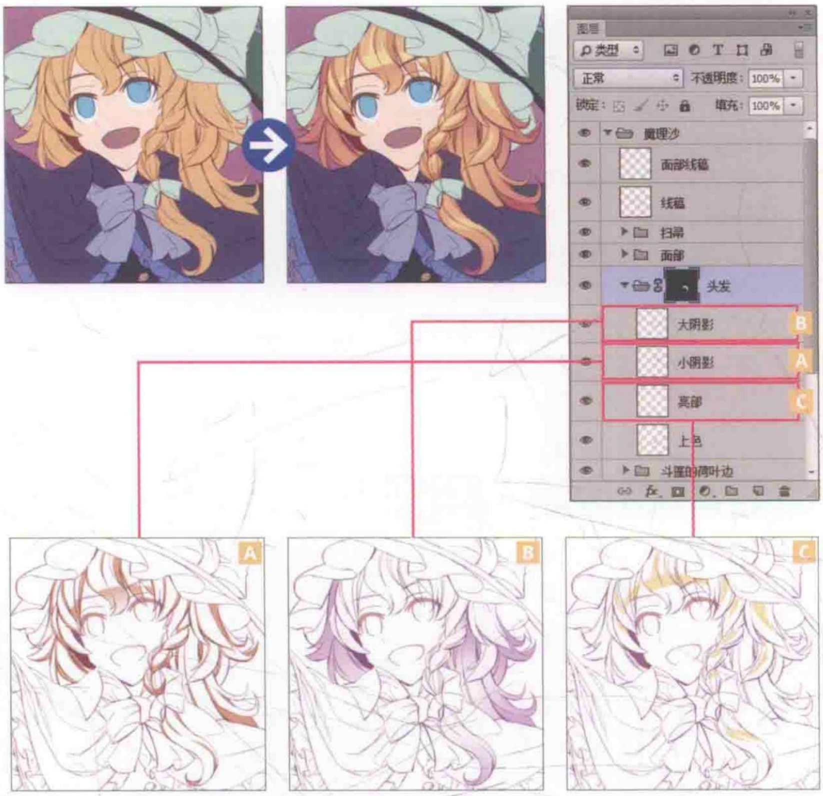
在这个环节，我们还不用考虑最后描绘出的魔法阵的光芒等部分，只要注意到正常状态下的明暗就好。

首先，用比底色更深的颜色来涂抹细小的凹陷和深处的阴影。A

接下来，我们要注意到大致的立体感，在混合模式为“正片叠底”的图层中添加大块的阴影。B

最后我们涂抹亮部的颜色。C

对于头发以外的部位的颜色，我们用同样的方法进行涂抹。



给面部上色

把人物面部的线稿图层移动到“面部”图层组中，给人物的眼睛和嘴巴涂抹颜色。A

人物的眼珠中不光有正常的阴影，还会有魔法阵的投影，所以我们要在她的眼珠部分添加上黄色的模糊光亮。B

表现头发的透明度

涂抹完人物面部的颜色后，我们在选中“面部”图层组的状态下，执行“图层 > 复制组”菜单命令，复制图层组。并在选中复制出的图层组的状态下，执行“图层 > 合并组”菜单命令，把不透明度调低到 50%。A

把原“面部”图层组移到“头发”图层组下方。B

这样一来，遮盖眼睛的前发看起来就像透明的了。C

POINT

图层蒙版

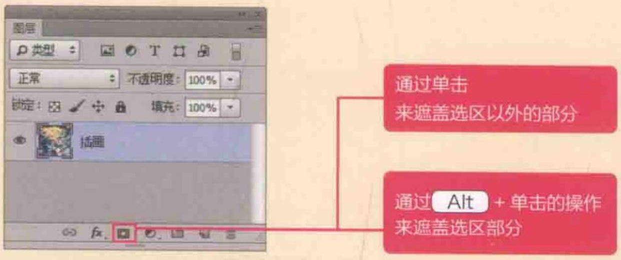
图层蒙版的功能是利用选区来遮盖（隐藏）图层中某些不要想的部分。图层蒙版不仅能用在图层上，也可以用在图层组上。

图层蒙版的创建方法

如果想要遮盖住选区以外的部分，我们可执行“图层 > 图层蒙版 > 显示选区”菜单命令，或者是通过单击“图层”面板下方的▣来创建蒙版。

如果想要遮盖住选区的话，我们执行“图层 > 图层蒙版 > 隐藏选区”菜单命令。

或者是通过 Alt （Mac：option）+ 单击“图层”面板下方的▣来创建蒙版。



图层蒙版的编辑

图层蒙版是可以用画笔或橡皮擦工具来进行编辑的。我们通过单击“图层”面板上的图层蒙版缩览图来选中蒙版，然后就可以用白色画笔或是橡皮擦来涂抹想要显示的部分，用白色以外的画笔则涂抹想要遮盖的部分。

让人物不至被埋没在背景中

上色结束之后，复制、合并“魔理沙”图层组。并在“图层”面板中对合并后的图层组缩览图进行 Ctrl + 单击（Mac：command + 单击）的操作，载入选区。A

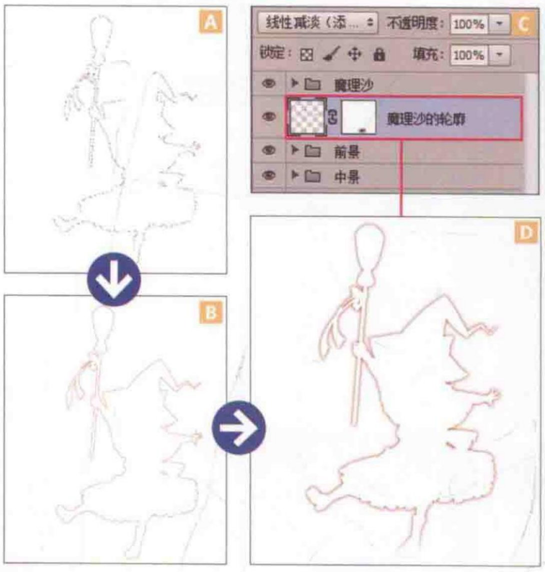
执行“选择 > 修改 > 扩展”菜单命令，把选区扩大 3 像素，给轮廓涂抹颜色。注意，这时候的扩展数值，我们要根据画面整体的平衡性来确定。B

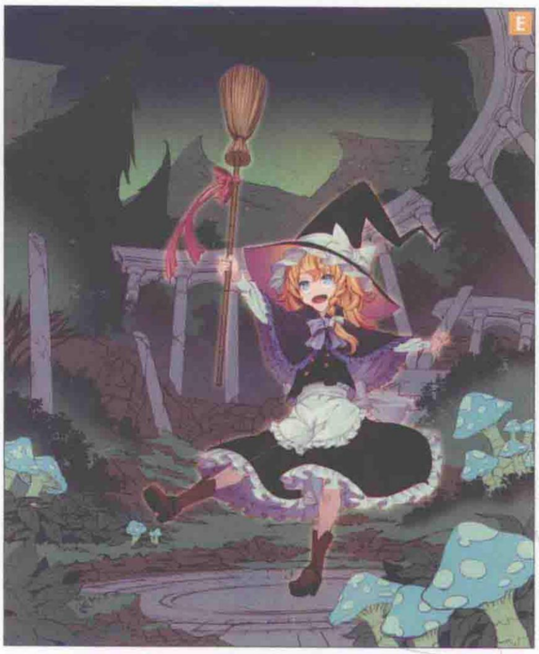
接下来，取消选区，执行“滤镜 > 模糊 > 高斯模糊”菜单命令，在适当的程度内进行模糊处理。然后把图层的混合模式更改为“线性减淡（添加）※2”，并将它移动到复制前的“魔理沙”图层组的下方。C

这样一来，魔理沙的轮廓就变得比较突出，不会被背景给埋没掉了。此外，我们要创建剪贴蒙版，让人物的左腿周围看起来没有发光效果。D

这时，我们要暂时中断魔理沙的上色过程。E

※2 请大家参照“POINT‘线性减淡（添加）’混合模式（P.54）”。





05 Paint-Background 为背景上色

PS

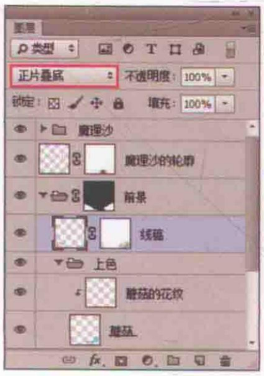
图层的混合模式

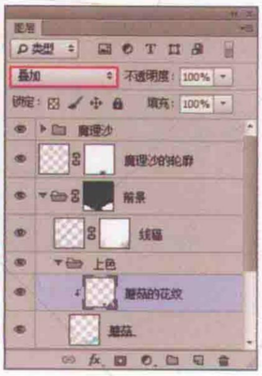
在这一步，我们要做的是给背景涂抹颜色。

在添加细小的阴影之前，我们首先要表现出树木和蘑菇等东西的质感来。

在进行上色时要分别把线稿图层设定为“正片叠底”的混合模式，把质感图层设定为“叠加 ※3”的混合模式。

※3 请大家参照“POINT‘叠加’混合模式（P.110）”。

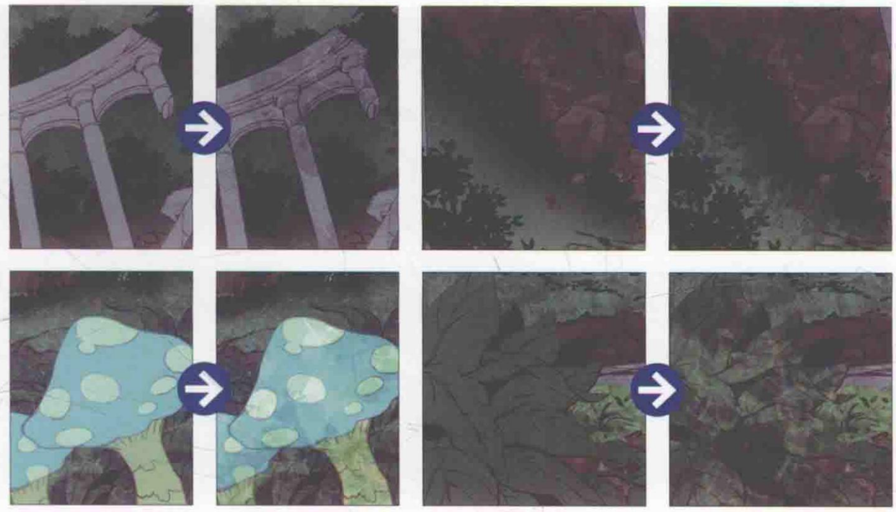




表现出质感

使用步骤“2-1（P.78）”中介绍过的自制的自定义画笔给图像添加质感。

如果我们在混合模式为“叠加”的图层上进行重叠涂抹的话，就能表现出相当自然的质感来。

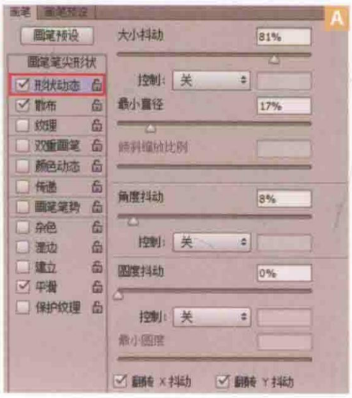


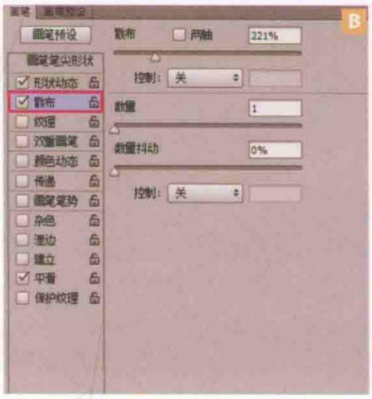
描绘星空

用在“画笔”面板中调整了“形状动态※4”（A）和“散布※5”（B）参数设定的画笔来描绘星空。

不要让散布在空中的粒子保持固定的大小，而是要描绘出若干个模式来。C D

此外，不要使用单色，而是让若干类型的颜色重叠在一起，这样图像看起来会更有真实感。E





※4 请大家参照“POINT‘画笔’面板（画笔笔尖形状 / 形状）（P.21）”。

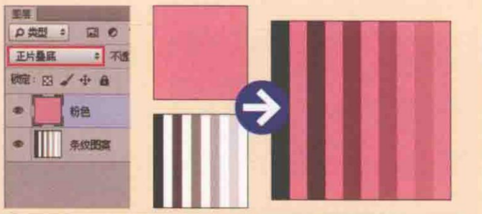
※5 请大家参照“POINT‘画笔’面板（散布 / 传递 / 其他的画笔选项）（P.130）”。

POINT

“正片叠底”混合模式

可以让设定了混合模式的图层和它下方的图层的颜色融合到一起。混合模式“正片叠底”和混合模式“滤色”的效果是相反的，颜色会随着重叠而变深变暗。如果我们想让线稿和上色的颜色相融合，或是要涂抹阴影的话，就可以使用这个模式。

A就是用“正片叠底”将插画和粉色的图层重叠在了一起。



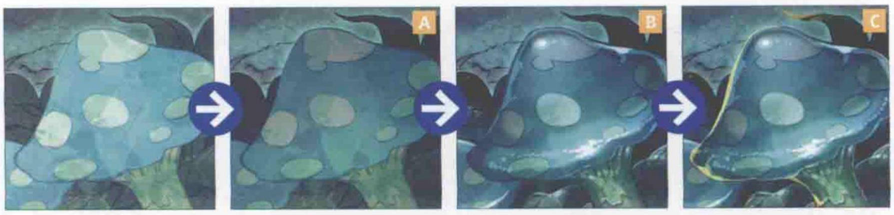
更改“条纹图案”图层上方的“粉色”图层的混合模式

表现出远近空间感

在这一步，我们要在背景中表现出远近空间感来。我们要像对待步骤“4-5（P.84）”中的魔理沙那样，让前景、中景和远景的轮廓也分别突显出来。如果轮廓和分界处都变得清晰鲜明的话，图像就拥有了远近空间感。

5-4

给前景的蘑菇上色



接下来，我们要进一步表现出远近空间感来。

在描绘景色时，我们要让前景中的东西看起来清晰明确。而随着距离的拉远，远景中的东西会因为受到大气的影响而变得模糊，颜色泛蓝。我们将表现这种视觉效果的手法称为“空气远近法”。

在这次的插画绘制中，我也有意识地运用了“空气远近法”，让图像的颜色在从前景向远景延伸的过程中逐渐变淡，而且物体的轮廓也变得逐渐模糊起来。

在混合模式为“正片叠底”的图层中将前景画面整体调暗。A

接下来，分别在混合模式为“正片叠底”和“线性减淡（添加）”的图层中给阴暗的部分和明亮的部分上色。我们要清楚地描绘出明暗差别，借此来强调蘑菇的形状，表现蘑菇的鲜嫩程度。B

最后，我们要注意到来自魔法阵的光线，在逆光部分加入黄色的反射光。C

给前景的草木上色

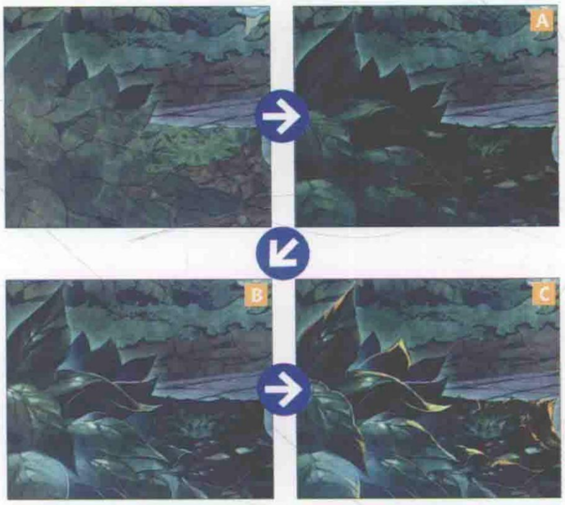
使用同样的方法给前景中的草木上色。

首先，我们在混合模式为“正片叠底”的图层中把前景画面整体调暗，并通过叶子的阴影部分和照射到光线部分的明暗差距，清晰地表现出叶子的形状。A

我们还要加入高光，表现出叶子的鲜嫩质感。B

此外，同样要加入来自魔法阵的黄色反射光。C

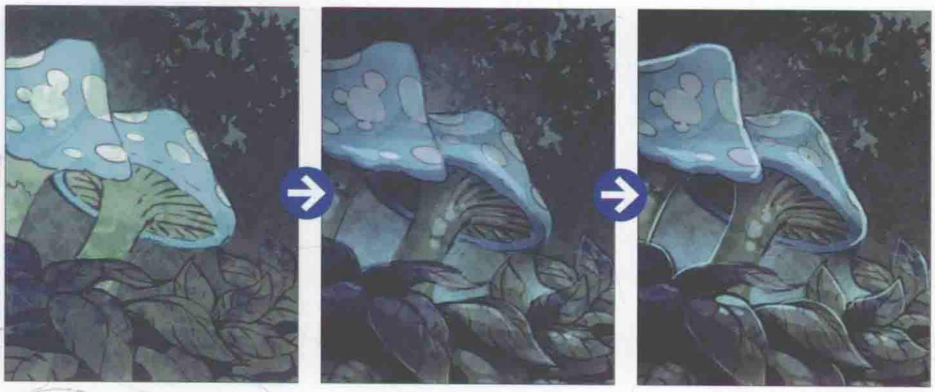
5-6



给中景和远景上色

继续使用同样的方法给靠左侧中景中的蘑菇和草木上色。

但是这时候我们要注意让中景的颜色比前景的颜色淡一些，而且不能描绘得太过细致。



注意光源在右侧

因为随着上色过程的推进，远近感会逐渐消失，所以在操作的同时要注意进行适当的调整。

要注意光源是来自略微靠右的地方。此外因周围环境光的关系，我们要使用明亮的绿色来进行上色。

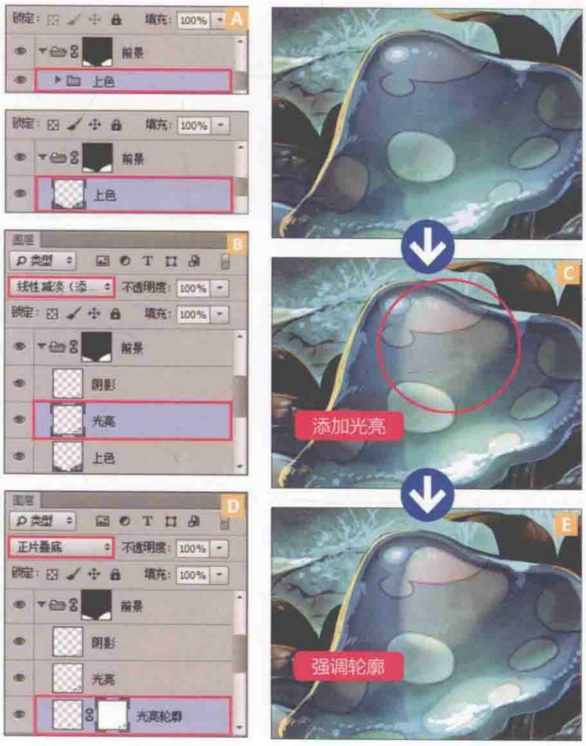
添加光亮和阴影

如果因为图层的增加而让软件的处理速度变慢了，我们需要适当地合并图层。在上色基本结束的时候，合并上色的图层组。A

接下来我们添加强烈的光和影。虽然现在画面感觉上承受了来自右边的强光的照射，但比起写实感来，我们最好多注意一下如何继续添加光线，以让图像看起来更加精彩。

首先，在混合模式为“线性减淡（添加）”的图层上（“光亮”图层），用淡黄色来描绘光亮。B C

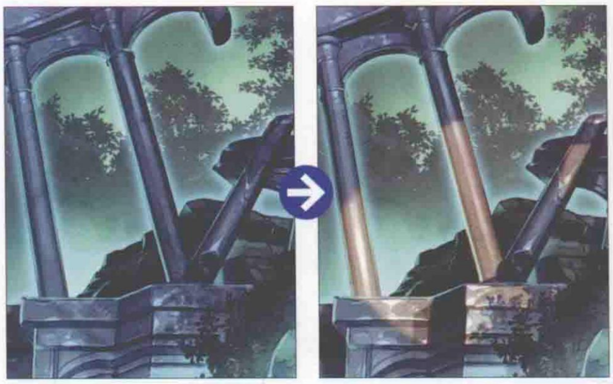
然后我们对光亮图层的缩览图进行 Ctrl + 单击（Mac: command + 单击）的操作，载入选区，执行“选择 > 修改 > 扩展”菜单命令，将选区扩大 1~3 像素。创建混合模式为“正片叠底”的新图层（“光亮轮廓”图层），并用深蓝色填满整个图层。执行“滤镜 > 模糊 > 高斯模糊”菜单命令，对光亮轮廓图层进行模糊处理。再次载入“光亮”图层选区，删除“光亮轮廓”图层中的选区部分。这样，我们就能在光亮的周围制作出鲜明的轮廓。但是如果颜色太深，看起来会不太自然，所以我们用“色相 / 饱和度”调整命令把颜色调整成比较淡的颜色。D E

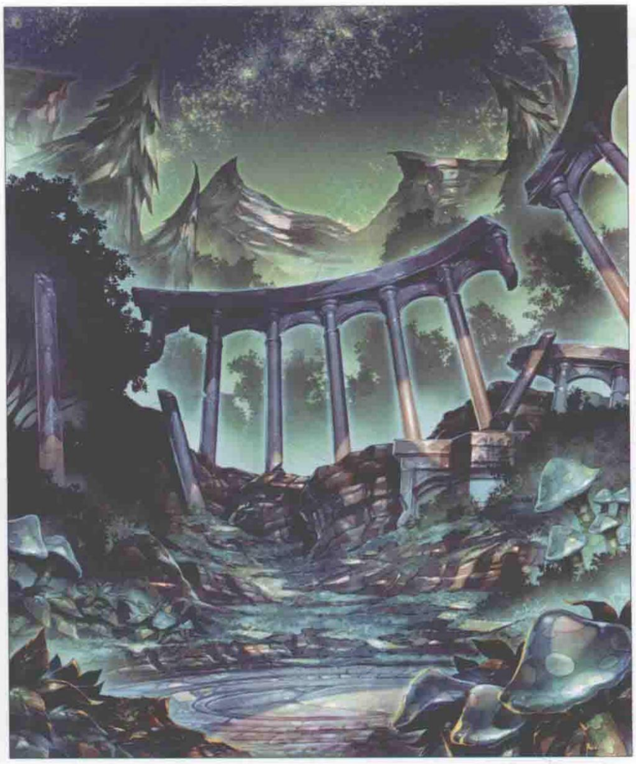


完成背景的描绘

我们用同样的办法给背景整体添加光亮和阴影，完成背景的描绘。

5-10





06 Image Processing-Character 调整人物

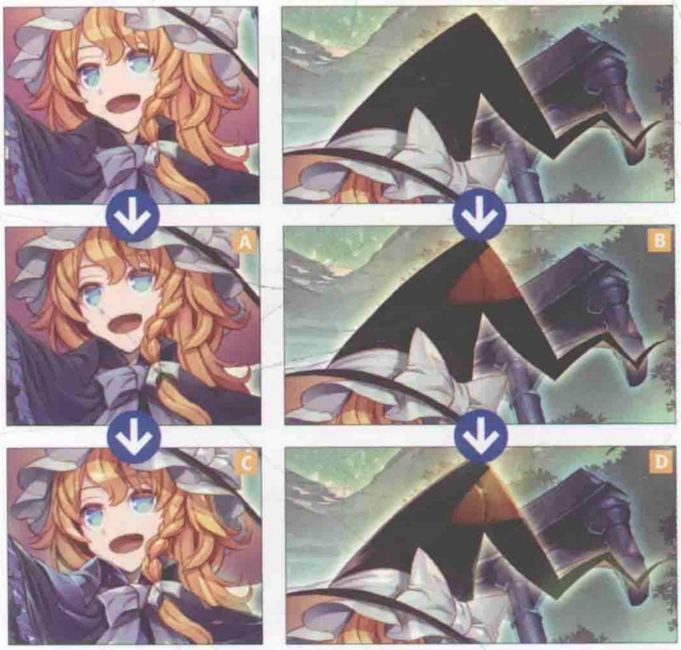
PS

添加光亮和阴影，和背景进行融合

我们要像步骤“5-9（P.87）”中那样，添加描绘更加强烈的阴影、光亮和光亮轮廓。A B

为了让它们和背景适当地融合到一起，我们还要加入绿色和蓝色的反射光。C D

6-1



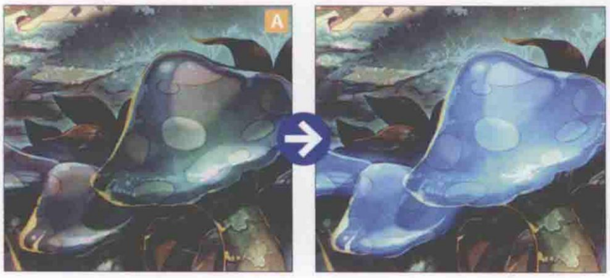
在地面描绘阴影

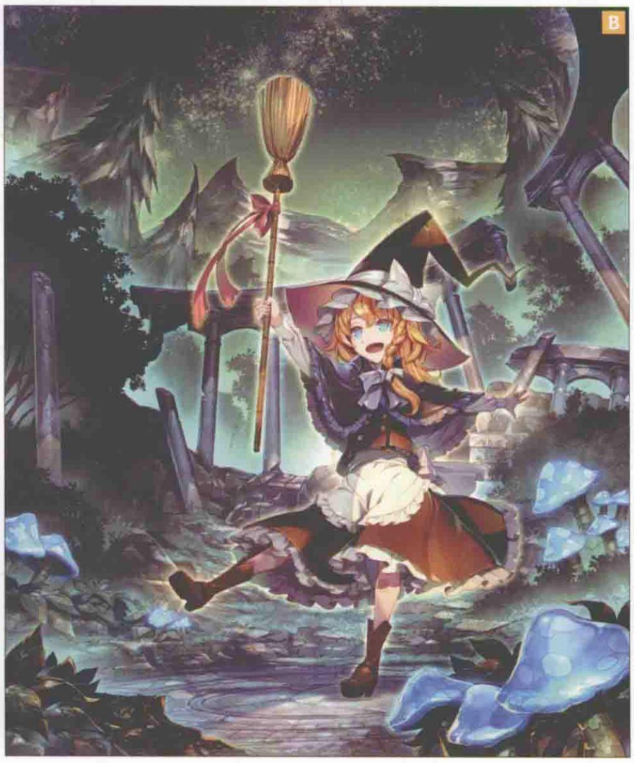
我们要在地面上描绘出魔理沙的阴影。这时我们要在混合模式为“正片叠底”的图层上用深蓝色来进行描绘。

调整整体颜色的平衡性

观察图像整体的平衡性，对背景的明暗进行少许调整，并在混合模式为“线性减淡（添加）”的图层中让蘑菇发出光来，强调出梦幻般的气氛。A

因颜色对比，魔理沙被衬托得更鲜明突出。B





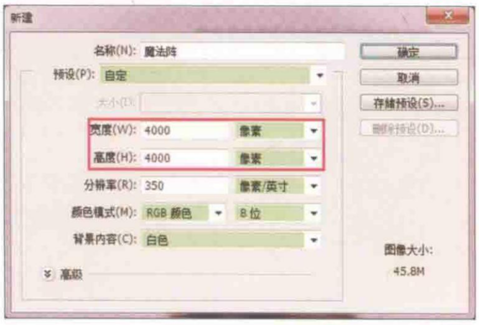
07 Image Processing-Magic square 魔法阵制作

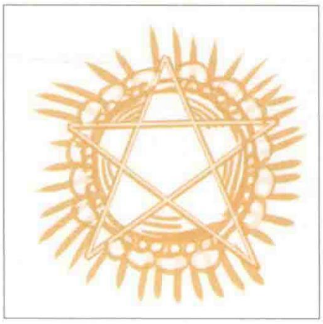
PS

描绘魔法阵草图

我们要使用另外的文件来描绘天空中的魔法阵。

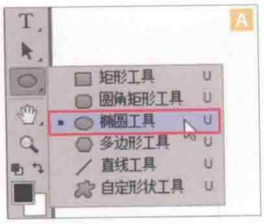
创建新的图像（在这里设定为宽度4000像素×高度4000像素），并描绘出粗略的草图，让人大致能看出是魔法阵。

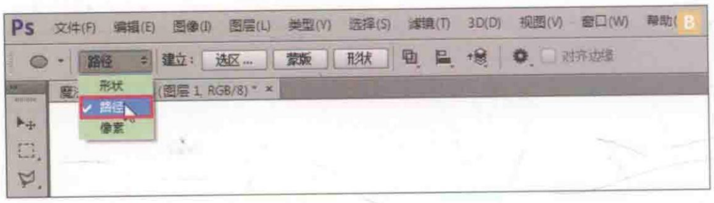


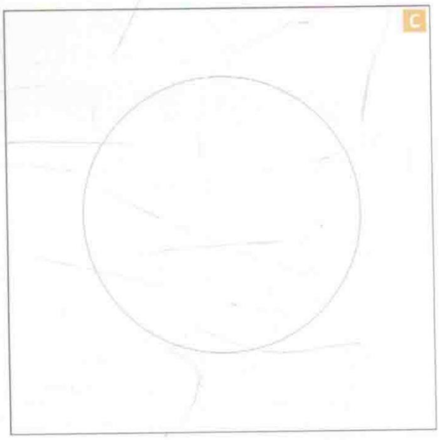


创建圆形的路径

我们要以草图为设计基础，来创建魔法阵。
首先，我们选择“椭圆工具” 。A
接下来，我们要在界面上方的属性栏中选择“路径”选项。B
然后在工作区一边按住(Shift)，一边进行拖曳，创建出大小适当的正圆形路径来。C







微调路径，描绘圆形

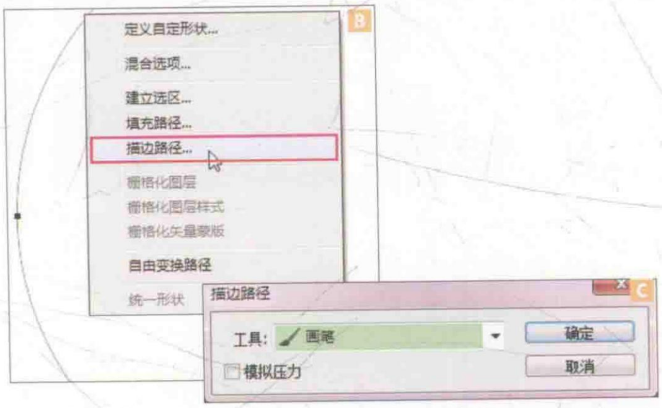
执行“编辑＞自由变换路径”菜单命令，对创建好的路径的大小和位置进行微调。位置的调整是通过在界面上方的属性栏中输入数值来进行调整的。我们要把参考点的位置设定在中央的位置，并进行适当的调整，以便让它一定会成为图像的中心（因为这次是按照 4000 × 4000 像素进行图像创建的，所以我们输入数值，要让 X 轴和 Y 轴都位于 2000 像素的位置）。A

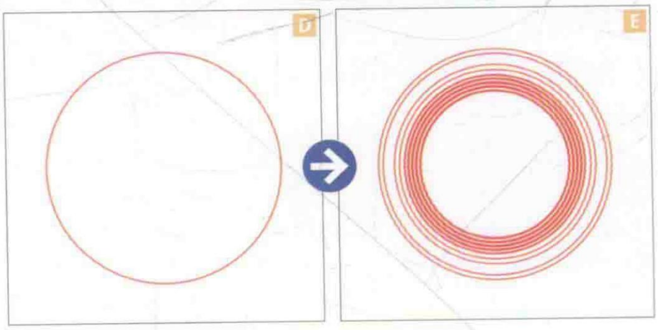
对路径进行微调后，用(Enter)来确定自由变换，在选中“椭圆工具” 的状态下单击鼠标右键（Mac：(control)＋单击左键），在弹出的菜单中选择“描边路径”选项命令。B

虽然在打开的对话框中，我们可以进行工具的选择，不过这时就算是默认的画笔也没关系。因为这里会反应出刚才选择过的画笔设定，所以我们可事先设置成任意的画笔设定。C

然后单击“确定”按钮，就描绘出了圆形。D

再次创建路径，再进行自由变换，一边在不偏离中心的前提下对圆形进行扩大或是缩小，一边不断地描绘出圆形。E

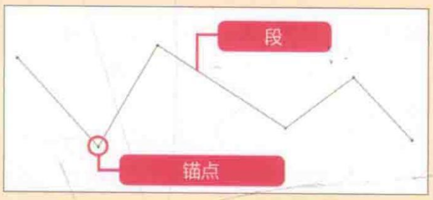




POINT

路径

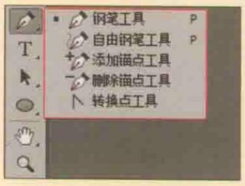
这里所说的路径，是由将锚点和锚点连接起来的段所构成的线条。

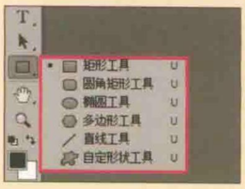


描绘路径

我们可以用“钢笔工具”和“自由钢笔工具”来创建路径。
使用“钢笔工具”时，我们通过单击来创建锚点，再通过把锚点连接起来创建路径。
“自由钢笔工具”和画笔一样，通过手绘来创建路径。
“添加锚点工具”和“删除锚点工具”能够进行锚点的添加和删除。使用“转换点工具”还可以转换锚点的方向，让段变成曲线。
此外，我们还可以使用“矩形工具”和“椭圆工具”，通过图形来描绘路径。
如果我们使用“自定形状工具”，还可以创建出各种不同形状的路径。
虽然我们可以靠路径来做很多事，但这里，我们主要介绍下面的两个功能。

· 建立选区　　· 描边





建立选区

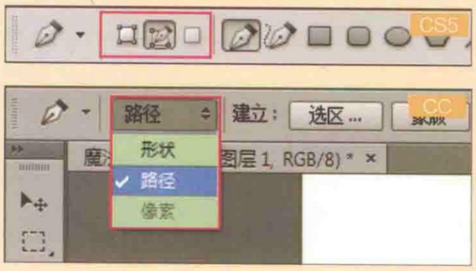
使用“钢笔工具”创建路径。
选中“路径”面板的工作路径，然后单击“将路径作为选区载入”按钮，就可以创建出选区来。

描边

使用“钢笔工具”创建路径。
选中“路径”面板的工作路径，并选中画笔工具和任意的颜色，然后单击“用画笔描边路径”按钮，就可以描绘出路径的边界线。

版本不同所造成的属性栏的不同

根据 Photoshop 版本的不同，我们看到的界面也会有所变化，而且不仅限于属性栏这个部分。
由于近年来的版本升级，钢笔工具等部分与路径有关的工具的属性栏也出现了相当大的变化。
比如说，在 CS5 以前，我们是通过单击图标来进行形状图层和路径的切换的。但是在 CS6 之后，就变成了从下拉菜单中进行选择的形式。



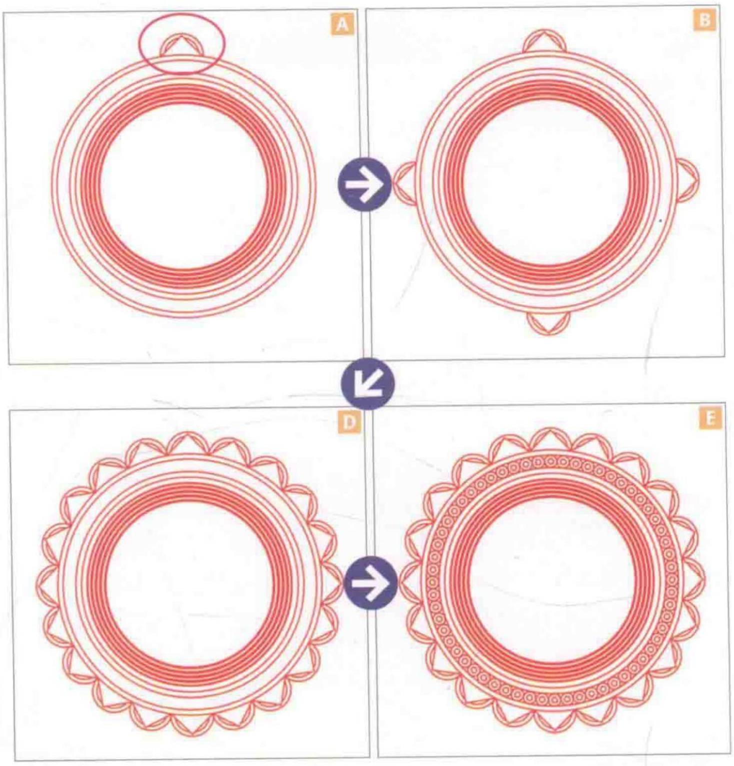
描绘图案细节

接下来我们描绘仿佛沿着圆形展开的图案。

首先，我们使用“椭圆工具”和“矩形工具”描绘出一个图案。A

然后我们把这个图案安放到圆形的上下左右。并用和步骤“7-3（P.90）”一样的方法来调整位置，在界面上方的自由变换工具属性栏中输入数值。此外，角度也通过在属性栏中输入数值来进行调整。B C

接下来，我们复制并粘贴已经安放好的图案，并通过自由变换，进一步细致旋转和安放这些图案。这次我们以18°为单位来旋转这些图案。D



描绘星形图案

这一步，我们描绘五芒星图案。

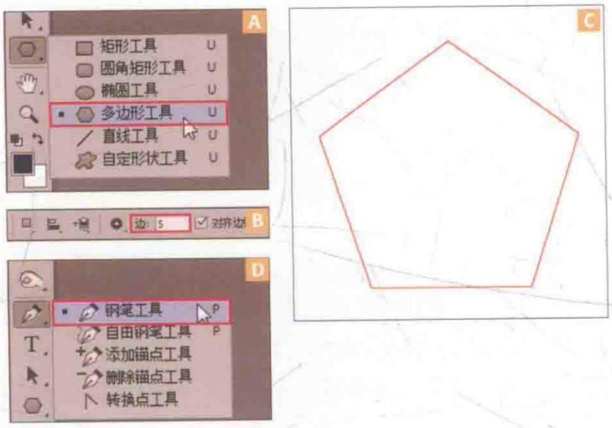
我们选择“多边形工具”，在属性栏中把“边”设定为5。A B

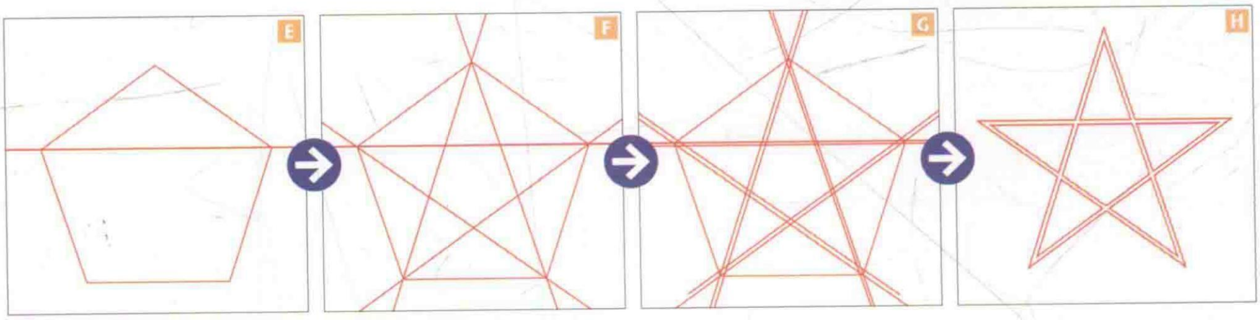
然后描绘出一个用来充当基准的正五角形。C

并用“钢笔工具”等可以拉出直线的工具，把五角形的顶点两两连接起来，以此制作出星形。D E F

按照同样的步骤，制作出略小一些的星星，让星星轮廓变成双层线条。G

最后合并所有描绘好的图层，使用“橡皮擦工具”擦除多余的地方，调整图案的形状。H





描绘放射线

这一步，我们要描绘的是魔法阵周围的放射线。

用“钢笔工具”画出直线，并通过自由变换把直线放到画面的中心位置。A

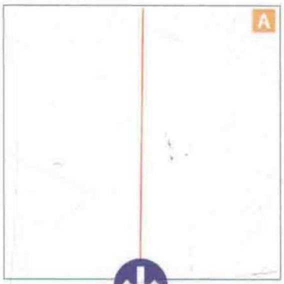
然后我们像描绘步骤“7-4（P.92）”的图案一样，对刚才的直线，反复进行复制粘贴及旋转的操作，以此制作出放射线。B

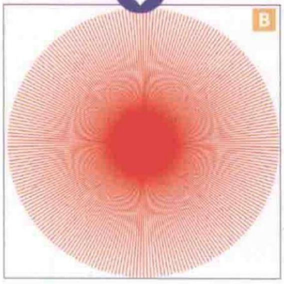
接下来，我们对放射线的周围进行模糊处理。

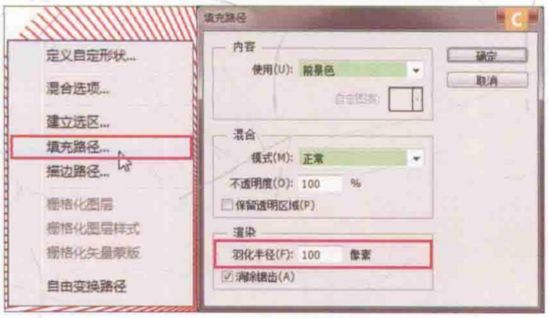
我们用“椭圆工具”创建出大小适当的圆形路径，并将它放在放射线的中央。然后我们在选中“椭圆工具”的状态下单击右键（Mac：control + 单击左键），在弹出的右键菜单中选择“填充路径”命令，并在打开的对话框中将“羽化半径”设定为比较大的数值。C

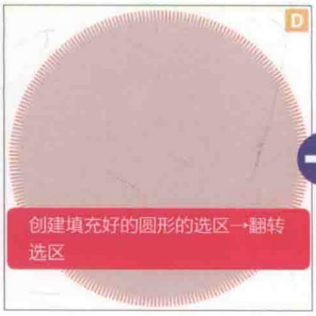
在“图层”面板上对填充好的圆形的图层缩览图进行 Ctrl + 单击（Mac：command + 单击）的操作，将圆形载入选区，按快捷键 Shift + Ctrl + I（Mac：Shift + command + I）反选选区。D

此时若删除制作出的放射线，放射线的前端就会变得模糊起来。E





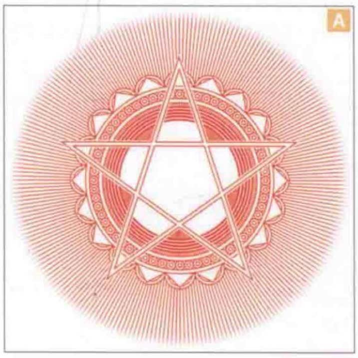


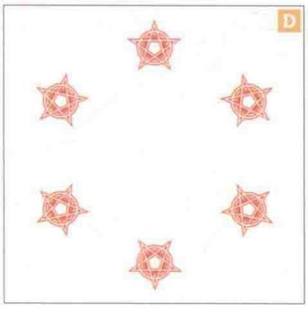


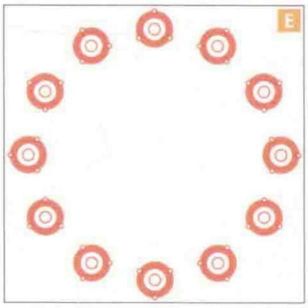
魔法阵的完成

如果我们把步骤“7-2~7-6（P.90~P.93）”中制作的部位全部重叠到一起，并一边删除不必要的地方，一边合并图层的话，我们就能完成五芒星魔法阵的制作了。A

在制作这次要用到的其他魔法阵时，我采用的也是和上面一样的制作步骤，或是在此基础上进行了少许变化的制作步骤。B C D E



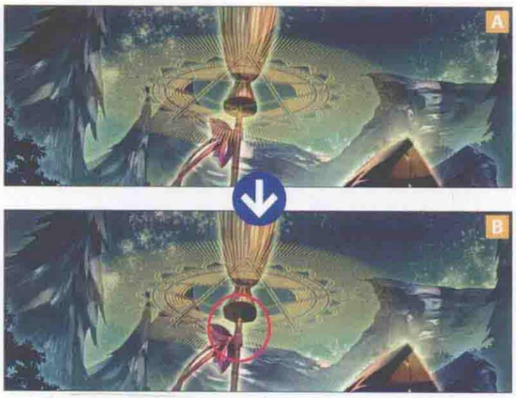




放置魔法阵

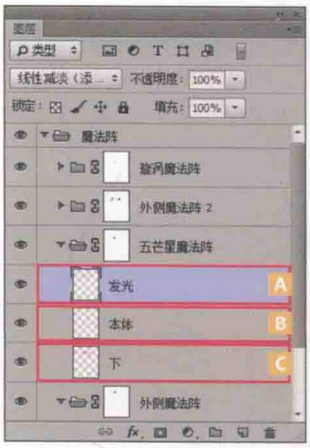
我们使用自由变换，让制作好的魔法阵拥有纵深感，并将它们放置在插画里面。A

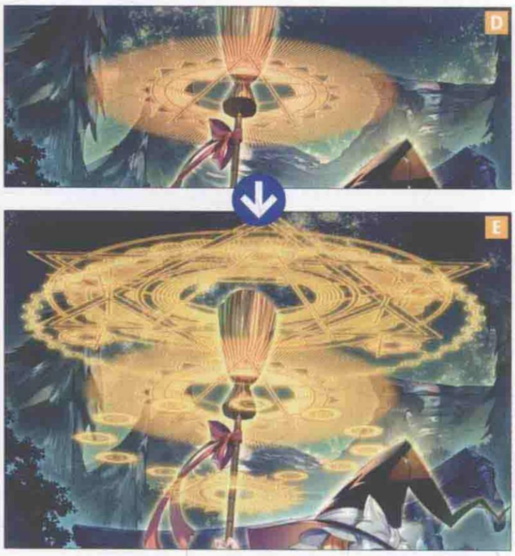
因为我想要表现扫帚从魔法阵中间穿过去的效果，所以我们要在重叠的部分创建图层蒙版。B



7-8

调整魔法阵





放置好魔法阵后，复制三个图层，并把复制图层中最上方图层的混合模式更改为“线性减淡（添加）”，然后执行“滤镜 > 模糊 > 高斯模糊”菜单命令，进行大幅度的模糊处理。A

对于第二个图层，我们不用特别进行什么改变，让它直接保持原样就好。B

对于第三个图层，我们让它的混合模式保持“正常”的状态，然后用“高斯模糊”滤镜对它进行若干模糊处理。C

这样一来，魔法阵就变得好像在发光一样，增强了不少存在感。D

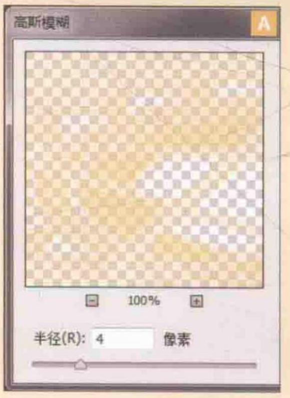
我们要把这个操作运用在所有制作好的魔法阵上。此外，为了让颜色变得更加明亮，我们还要用“色相 / 饱和度”调整命令来进行颜色调整。E

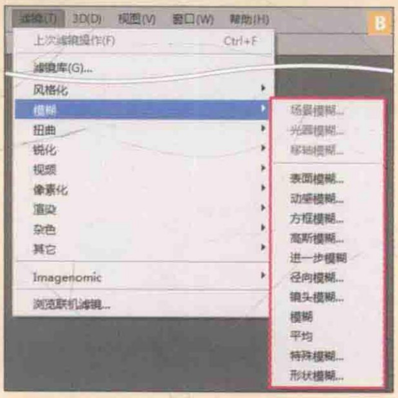
POINT

“高斯模糊”滤镜

“高斯模糊”是根据设定好的半径数值来调整模糊强度的滤镜。我们可以用 0.1~250 像素之间的数值来设定半径，数值越大，形成的模糊效果就越强烈。A

在 Photoshop 的滤镜中，还包含了“形状模糊”和“镜头模糊”等各种不同类型的模糊滤镜。从 CS5 开始，Photoshop 还增加了“场景模糊”这个非常方便的新功能。这些功能，我们都可以在“滤镜 > 模糊”菜单命令的子菜单中进行选择。B





08 Finish 完成

PS

进行细致的描绘

我们要在这一步进行细致的描绘。

给图像添加上魔法阵周围的星星（A）、风一样的效果线（B）和蘑菇的孢子（C）。

8-1

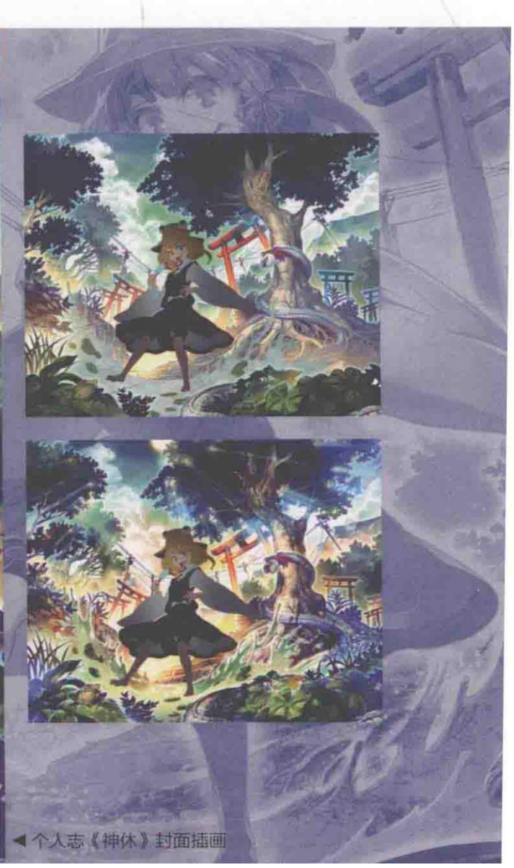
完成

最后，通过执行“图像 > 调整 > 曲线[※6]”菜单命令来调整色调，完成描绘。

※6 请大家参照“POINT 曲线（P.35）”。

8-2

▲第 11 回 博丽神社例大祭 官方周边“博丽神社后厦套装”包装插画

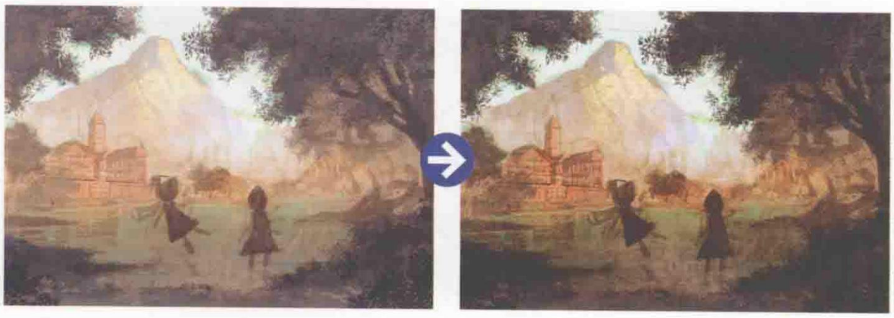


◀ 个人志《神休》封面插画

▲ Web 投稿插画

Tips

我们要事先准备好右图那样的杂色纹理，把它覆盖到混合模式为“叠加”的图层的整体画面上，并调整不透明度和对比度。虽然这个操作看似很简单，却可以让插画给人的感觉出现很大的变化。在添加了杂色后，可以让观看者产生图像画面的信息量有所增加的错觉。因为类似这样的纹理可以应用到各种各样的场景中，所以为了方便起见，我们最好事先制作出若干不同种类的纹理来。



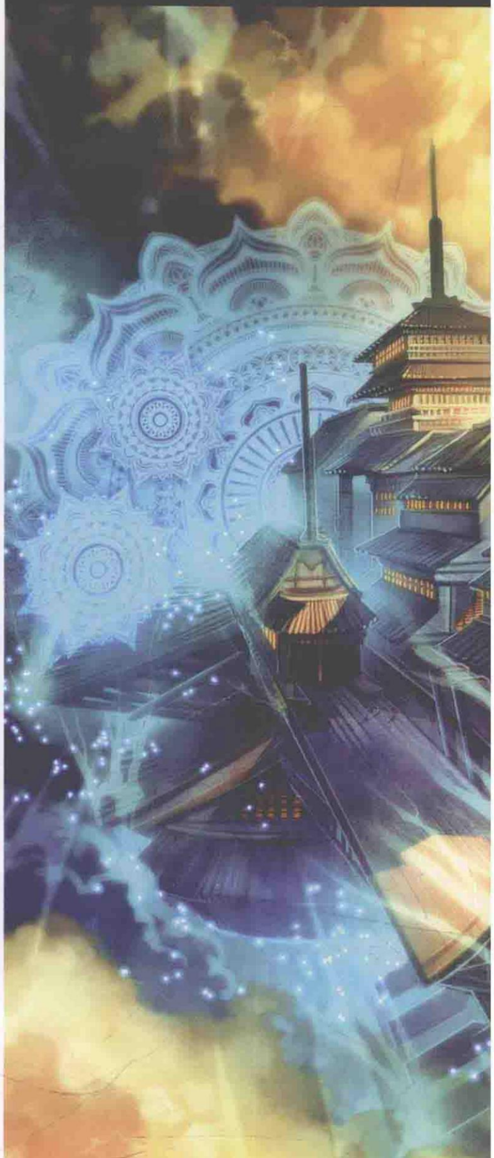
▲ Web 投稿插画

▼ Web 投稿插画

◀ 狐狸面具“秦心的狐狸面具”的宣传插画

“剧团文七”社团发行的《花映烂漫》的封面插画

▲“剧团文七”社团发行的《花映烂漫》的封底插画



▲ Web 投稿插画

▲ Web 投稿插画

▲个人志《RAIN FALL》封面插画

takatora

-takatora- × 西行寺幽幽子

-Yuyuko Saigyouzi-

WEB

【YAYUYO】http://iws.peewee.jp/yyy/

Pixiv

http://www.pixiv.net/member.php?id=28688

PEN TABLET

Wacom Intuos 5

Tool

Adobe Photoshop CC

PROFILE

作者创作过的作品主要包括《东方幻想画报伍　诗片纺》插画（虎之穴）、《天空的水晶部队》卡牌插画（CyberAgent）、《Quarterly pixiv vol.10》插画 / 制作步骤（Enterbrain），以及其他同人音乐 CD 封套插画、小说封面、卡牌游戏插画等。此外，他还用社团“YAYUYO”的名义，展开了以东方 Project 为中心的同人活动。

COMMENT

虽然我超级喜欢幽幽子，但平时却很难把她画好，借着这个机会，我决定鼓足干劲画出最精彩的幽幽子。樱花和幽幽子的组合，一定是美丽到让人无法形容的画面。

01 Rough Sketch 草图

PS

描绘出多张草图，确定主题

首先确定构图。我们先描绘出若干张粗略的草图，然后从中选择出自己最满意的构图。

我们要通过这样的操作，来确定自己要描绘什么样的插画。这次，我以垂樱和幽幽子为主题，描绘出A～E这五种草图。

我从这里面选择了E，以 E 的草图为基础开始创作插画。

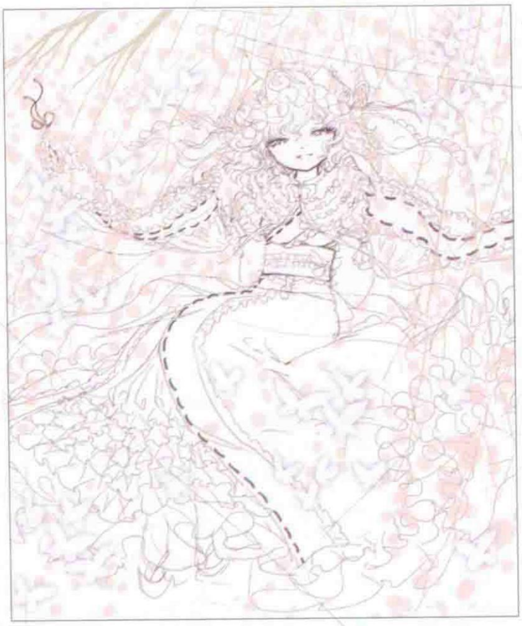
1-1

以构图为基础描绘详细的草图

确定了想要描绘的构图后，我们一边在脑海中构思插画的完成形态，一边描绘详细的草图。

虽然这是近似于描线的操作，但因为后面还要涂满颜色，所以我们不必把线条画得多么干净整齐。

1-2



02 Base Paint 涂抹底色

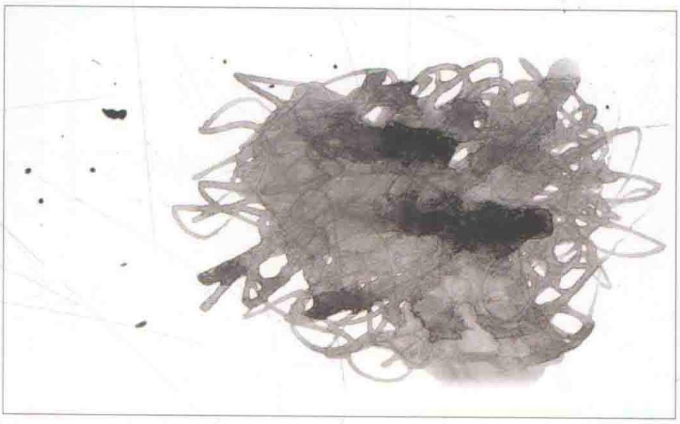
PS

2-1

底色的画笔设定

为了把握完成后的视觉效果，我们先在草图上涂抹上颜色。

这时的“画笔工具”使用的是免费的水彩纹理图案的画笔。如果使用这个画笔的话，我们就能描绘出右图那样的手绘感觉来。

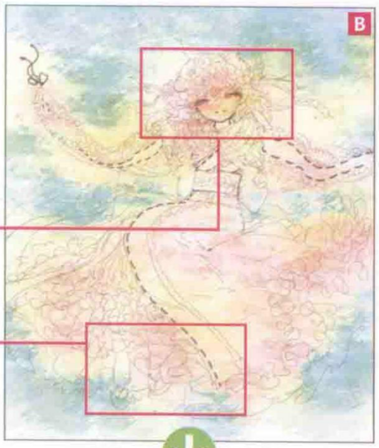


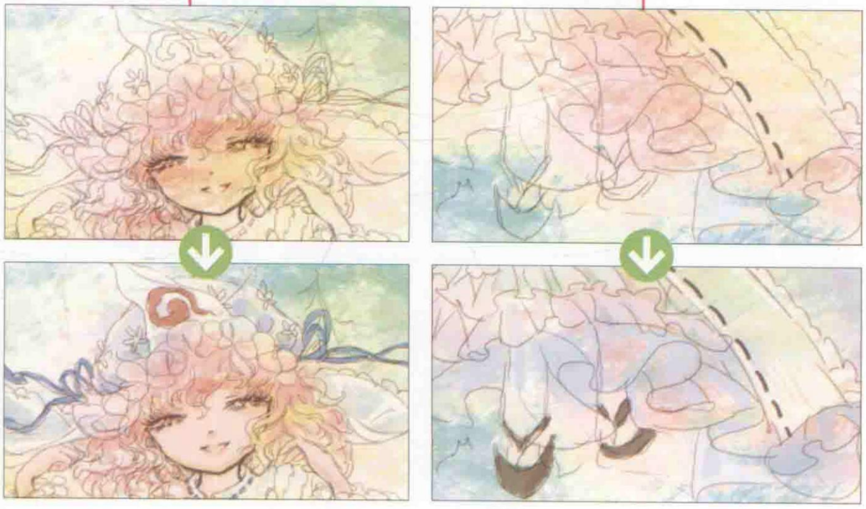
2-2

一边混合颜色一边涂抹颜色

在界面上方的属性栏中，把画笔的“不透明度”和“流量”的参数值设定在 70%~80% 左右。A

我们要用这个画笔把若干个颜色重叠到一起，借此表现出画纸的质感。在上色时，我们要好像使用透明水彩那样，从比较淡的颜色开始涂抹。就算颜色有超出范围的地方，也不用在意，而是要继续涂抹下去，直到大致确定了人物的彩色视觉效果为止。B



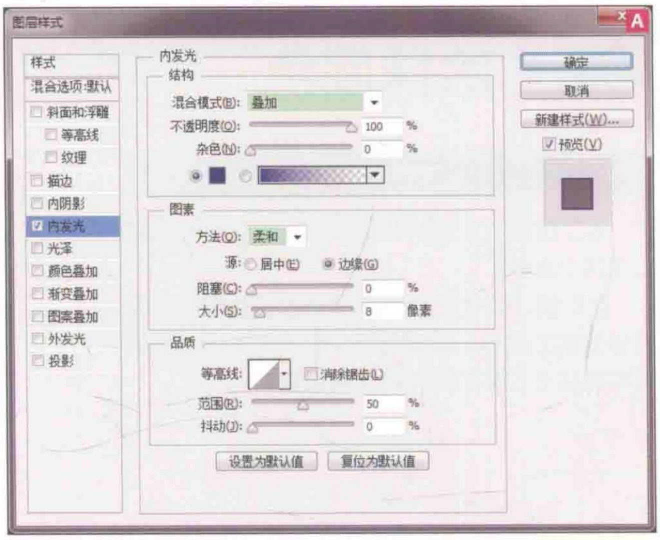


用类似表现水彩画的方式涂抹阴影

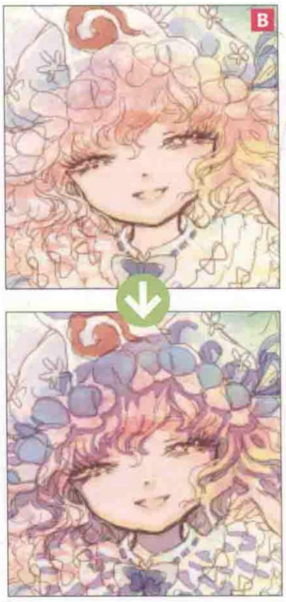
大致确定了人物的彩色视觉效果后，我们创建新的图层，用淡蓝色来涂抹大致的阴影。

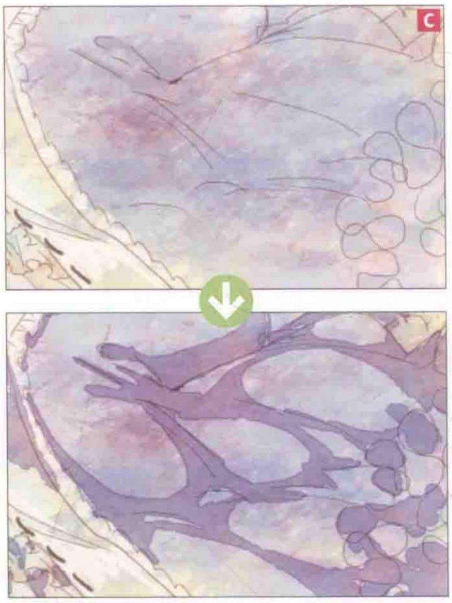
双击描绘了阴影的图层，打开“图层样式”对话框，勾选“内发光”复选框进行参数设定，用比涂抹的颜色更深一些的颜色，给涂抹了阴影的部分的分界线内侧勾边。A

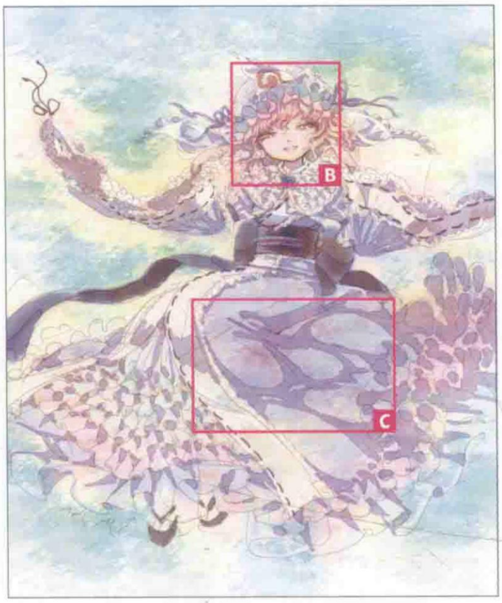
通过这样的设定，我们可以让图像中的边缘部分好像水彩画那样洇开。B C



2-3





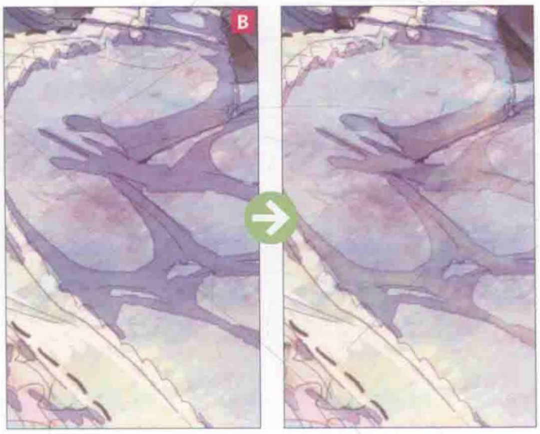


让阴影颜色融入画面

但是这样的话，阴影的颜色就会显得格格不入，所以我们要对它进行调整。

首先，我们选中阴影图层的“锁定透明像素”图。这样一来，我们涂抹的颜色就不会超出阴影的范围。A

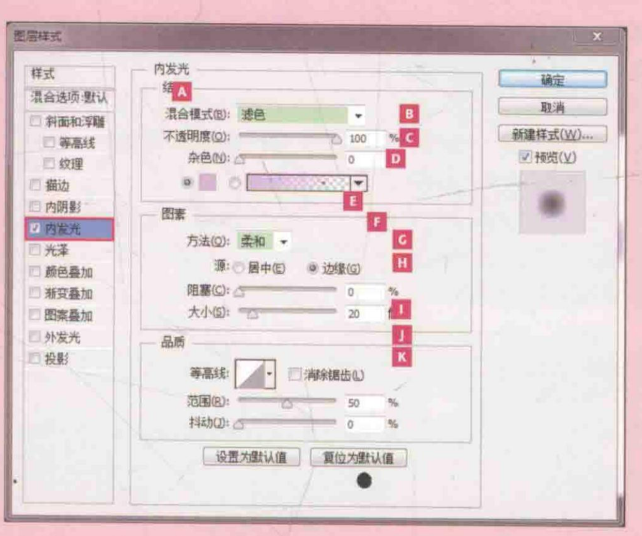
然后用步骤“2-1（P.106）”中的画笔，给阴影涂上一层淡淡的颜色，让它和下面的颜色融合到一起。B



POINT

“内发光”图层样式

通过“内发光”图层样式，我们可以给颜色的边缘勾边，并在图像的内侧设定出好像发光一样的模糊效果。



结构

A混合模式

我们可以在这里给效果设定混合模式。

B不透明度

我们可以在这里设定效果的不透明度。

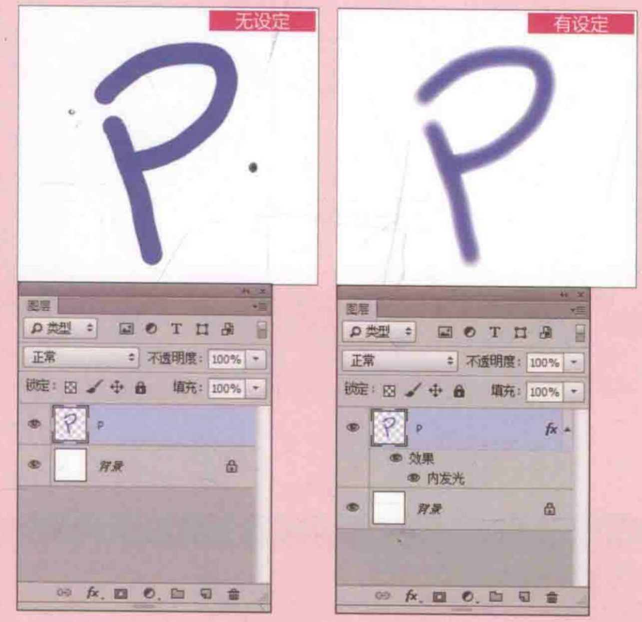
C杂色

我们可以在这里给效果添加杂色。数值越大，添加的杂色就会越强。

D颜色 / 渐变

我们可以在这里设定效果的颜色。也就是通过单击拾色器来设定颜色。

如果选择了渐变的话，效果的颜色会形成慢慢变化的渐变状态。



图素

E方法

我们可以在这里设定边缘的模糊方法。也就是选择“柔和”或是“精确”。

F源

我们可以在这里设定效果的位置。如果选择“居中”，效果就会被从图像的中央开始向外发光；如果选择“边缘”，效果就会被从图像的边缘向内发光。

G阻塞

我们可以在这里设定添加模糊前的没有模糊的区域。数值越大的话，没有模糊的区域就越多；如果数值变成100%，模糊就会消失。

H大小

我们可以在这里设定效果的大小。

品质

I等高线

我们可以在这里设定效果的形状。我们可以选择已经被准备好的预设等高线，也可以单击缩览图打开“等高线编辑器”对话框，对等高线进行自定义。

如果我们勾选“消除锯齿”复选框，等高线就会变得平滑起来。

J范围

我们可以在这里对已设定了等高线的效果范围进行设定。

K 抖动

我们可以在这里让效果的渐变开始位置进行不规律的变化。

让线条进行融合

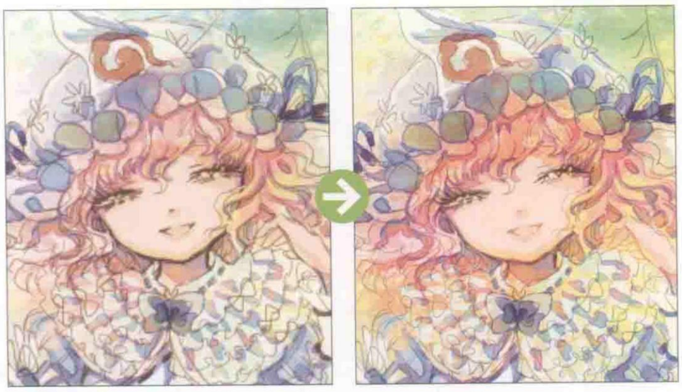
为了让在步骤“1-2（P.106）”中描绘出的草图线条和画面相融合，我们使用和下面的颜色相近的颜色来涂抹线稿。

涂抹完线稿后，执行“图像 > 调整 > 色相 / 饱和度[※1]”或是“曲线[※2]”菜单命令，把图像整体调亮，完成底色的涂抹。

因为在涂抹底色之前，我们已经确定了大致的颜色，所以在操作时不用在意细节，只要给草图涂抹颜色就好。

此外，这一步要合并图层，统一成一个图层。

※1　请大家参照“POINT 色相 / 饱和度（P.53）”。
※2　请大家参照“POINT 曲线（P.35）”。



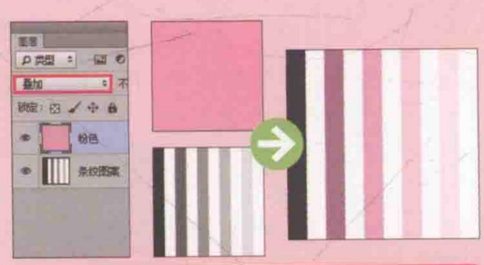
2-5

POINT

“叠加”混合模式

这是在颜色明亮的地方对应“滤色”，在颜色阴暗的地方对应“正片叠底”的混合模式。使用这个模式的话，明亮部分的颜色会变得更加明亮，阴暗部分的颜色会变得更加阴暗。

此外，它可以让图像的色调比使用“正片叠底”或是“滤色”时更加自然。A就是用“叠加”的方式将插画图层和粉色图层重叠到了一起。



更改“条纹图案”图案上方的“粉色”图层的混合模式。

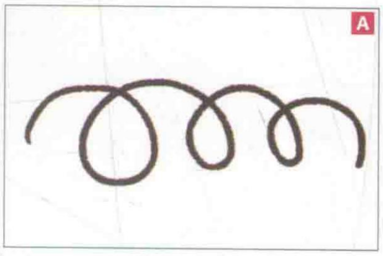
03 Crowded Draw-Character 描绘人物

PS

描绘用的画笔的设定

我们开始在底色的基础上描绘人物。这时我们要使用的“画笔工具”应该是边缘粗糙，好像铅笔一样的画笔。

我们一边用“吸管工具”来拾取底色的颜色，一边清晰地描绘出人物的形状来。



描绘面部

我们在属性栏中调低画笔的“不透明度”，一再地叠加颜色的同时进行人物描绘。我们在描绘的时候，要把草图的线稿和底色全部用颜色覆盖住。

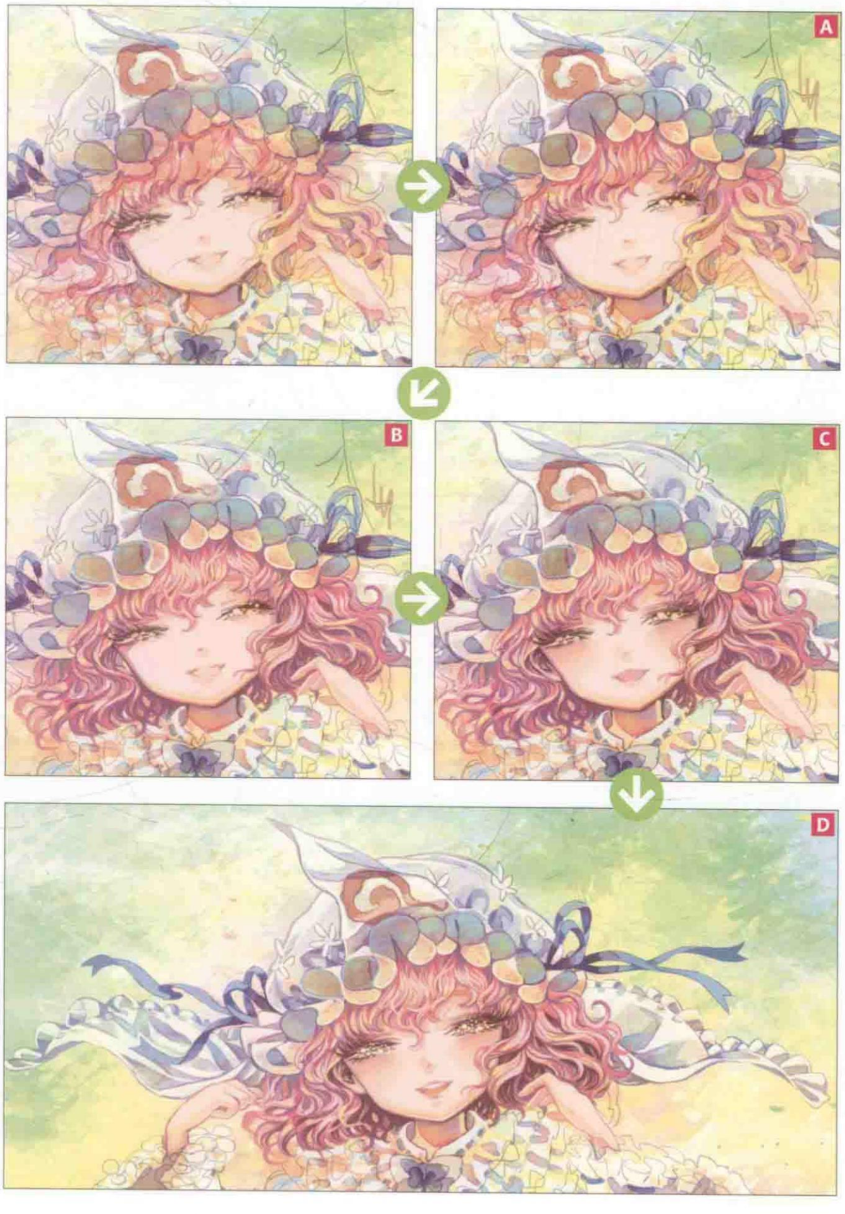
我们要好像是在用油彩进行上色一样，一边描绘一边删减，仔仔细细地进行操作。因为一定要画到自己满意的程度才行，所以这个步骤可以算是最耗费时间的步骤了。

首先，我们从人物的面部开始描绘。通过表现出明暗部分的差距，我们可以让前发和帽子的荷叶边形状变得更加清晰。A

接下来用蓝色在头发上添加阴影，让边缘部分看起来更加清晰，使头发拥有立体感。B

然后，我们在人物的面部添加红色的成分，让她的表情出现若干变化。C

最后，我们在她的眼珠中点缀上高光，描绘嘴巴内部和嘴唇，完成面部的上色。D

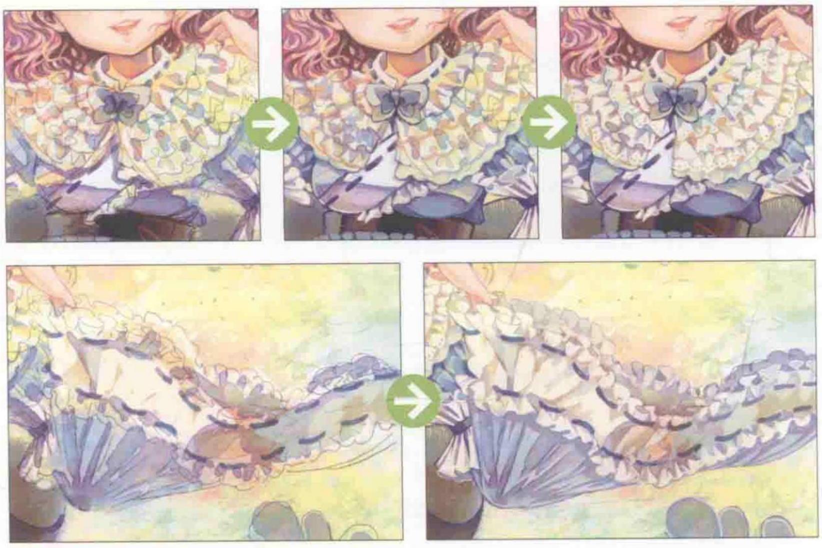


3-2

描绘荷叶边

在描绘荷叶边的时候，我们要充分意识到荷叶边这种装饰物的制作方法。即，把大块的布料进行挤压后缝起来，并把它们小幅度地集中到某一个部分上。

绘制时我们首先画出没有荷叶边的状态，然后再设想自己把布料弄成荷叶边的形状缝到服装上去的形态。这样去想象的话，可以让我们的描绘变得轻松一些。



描绘服装的皱褶

我们要在确定了服装用的是什么材质的布料后，再去描绘布料的皱褶。

在这次的插画中，按照我的设想，人物服装的布料应该是容易被风吹拂起来的、平滑柔软的绉绸。

我们要用比较深的颜色去描绘痕迹足够深的皱褶，用比较浅的颜色去描绘阔松的皱褶。

人物的完成

比起小型的荷叶边，我们要让大型的荷叶边看起来更加不规则，并用曲线表现出它自由地随风飘拂的感觉。如果我们让背景的颜色透出来的话，就可以表现出布料薄而通透的质感。A

这样，我们就完成了人物的描绘。B

04 Crowded Draw-Background 描绘背景

PS

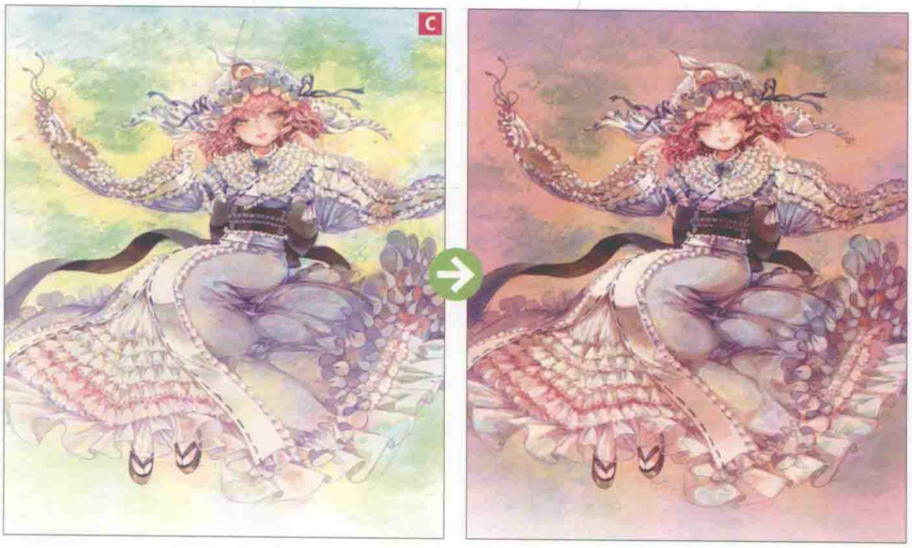
改变背景的色调

我们要把背景整体变成带有粉色成分的颜色。

创建整体涂抹了浓重粉色的图层，并将它的混合模式设定为“线性加深”。

我们使用好像喷枪一样柔和设定的橡皮擦工具，擦拭光线照射到的部分。对于无法和浓重的粉色相融合的部位，我们要改变那里的颜色，描绘上阴影。A

把这个图层的“不透明度”设定在 40% 左右，并将它重叠到描绘了人物的图层上。B C



4-1

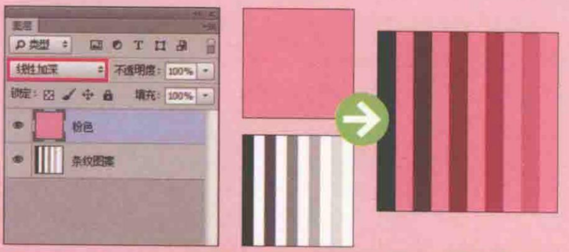
POINT

“线性加深”混合模式

这是让图像整体色调都会变得阴暗的混合模式。

和通过颜色重叠而让颜色变暗的“正片叠底”混合模式不同，在使用“线性加深”混合模式的时候，我们要在调暗下面的颜色，降低了亮度之后，再去合并重叠的颜色。

此外，在和白色进行重叠时，图像不会发生变化。



更改“条纹图案”图层上方的“粉色”图层的混合模式

4-2

描绘垂樱的树干和树枝

我们要在这一步描绘垂樱。首先要描绘的就是树干和树枝。

这时我们使用的“画笔工具”，应该和步骤“3-1（P.111）”描绘中使用的画笔是一样的。

在描绘完树木的形状后，我们在“图层”面板上单击“锁定透明像素”按钮，用“渐变工具”来涂抹出明暗的差别，以此来区分开内侧的树枝和前面的树枝。

此外，我们还要描绘出捆绑在树干上的绳子。

4-3

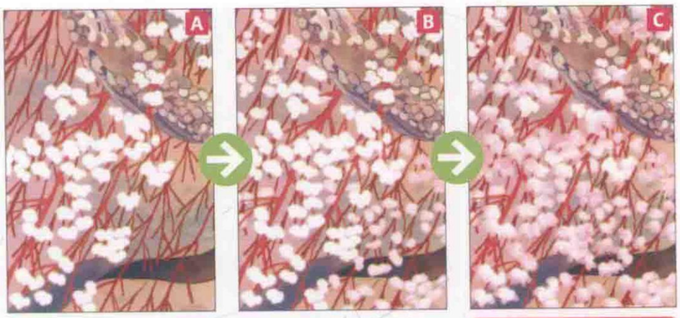
描绘樱花

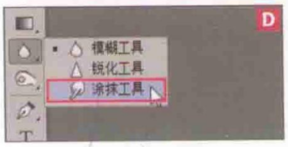
在这一步，我们要描绘的是垂樱的花朵。

首先我们用白色的画笔描绘出樱花大致的形状。A

接下来，我们用粉色的画笔，描绘出略微小一些的樱花的形状。B

描绘完后，我们一边用“涂抹工具”扩展颜色，一边一个个地调整樱花的形状。C D





一边用涂抹工具来扩展白色和粉色，一边调整它们的形状

4-4

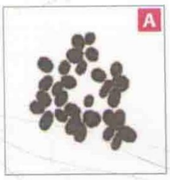
描绘隐藏在内侧的花朵和花蕾等细节部分

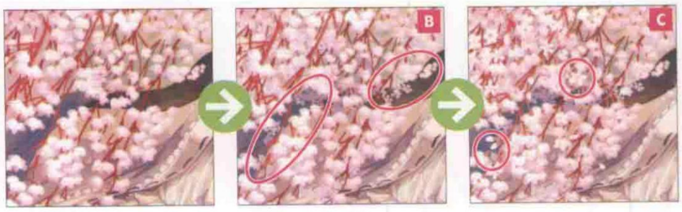
我们创建新的文件，描绘出密集的樱花的形状，制作成原创的画笔 ※3。A

然后调低制作好的画笔的“不透明度”，淡淡地描绘隐藏在内侧的花朵。B

最后，描绘花蕾和花朵的阴影、花茎等部分，完成樱花的上色。C D

※3 请大家参照“POINT 自定义画笔（P.79）”。





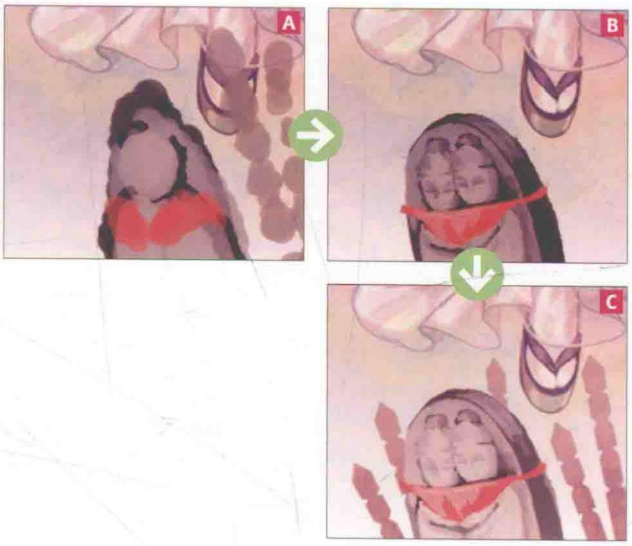
描绘背景中的陪衬物

使用在步骤“3-1（P.111）”描绘中使用过的画笔，描绘背景中的道祖神和卒塔婆。

首先，我们描绘大致的草图。A

草图画好后，我们把细节的部分也描绘进去。B

在混合模式为“叠加”的图层中涂抹明亮的黄色渐变效果，并让颜色和背景融合到一起。C



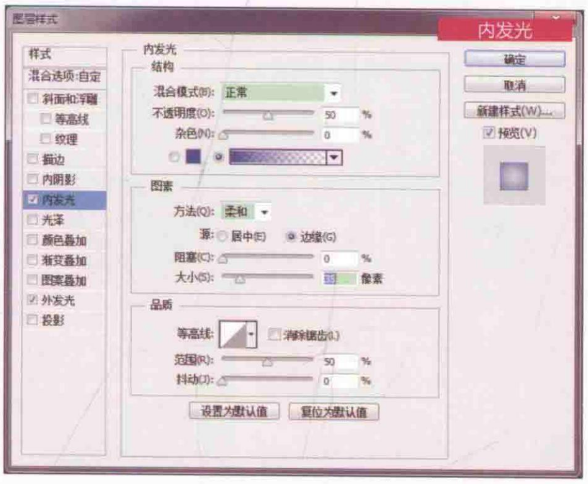
4-5

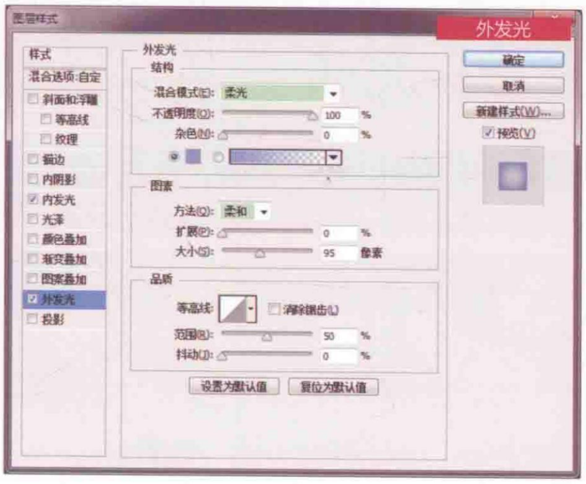
描绘灵体

这一步描绘轻飘飘地漂浮在人物周围的灵体。我们要使用“内发光”和“外发光※4”图层样式，制作出好像在发光一样的蓝白色效果。

首先，我们使用白色的喷枪，描绘出大致的灵体形状。A

然后我们双击描绘了灵体的图层，打开“图层样式”对话框。当我们像右图那样设定了“内发光”和“外发光”参数后，就可以保留下灵体边缘的同时，添加上蓝白色的模糊效果。B





4-6

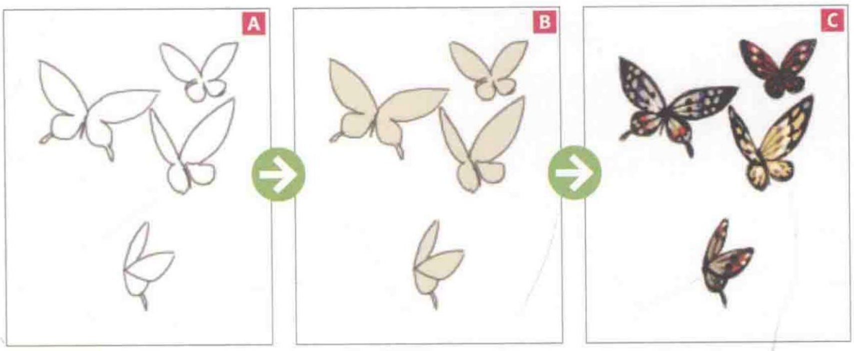
※4　请大家参照“POINT‘外发光’图层样式（P.31）”。

4-7

描绘蝴蝶

使用在步骤“3-1（P.111）”中用到的画笔，描绘在人物周围飞舞的蝴蝶。首先，我们描绘出蝴蝶的线条，并涂抹底色。A B

我们要参考着现实中的蝴蝶资料，仔细地去描绘蝴蝶每个翅膀上的花纹。C



4-8

四散飞扬的花瓣

我们要让整体插画都布满了四散飞扬的花瓣。通过描绘各种各样大大小小的花瓣，我们可以表现出一些远近感来。

这一步所使用的画笔，也和步骤“3-1”中的画笔是一样的。

05 Finish 完成

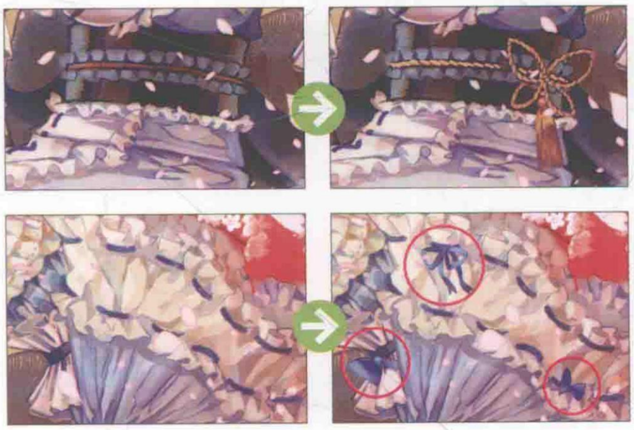
PS

5-1

描绘细节装饰

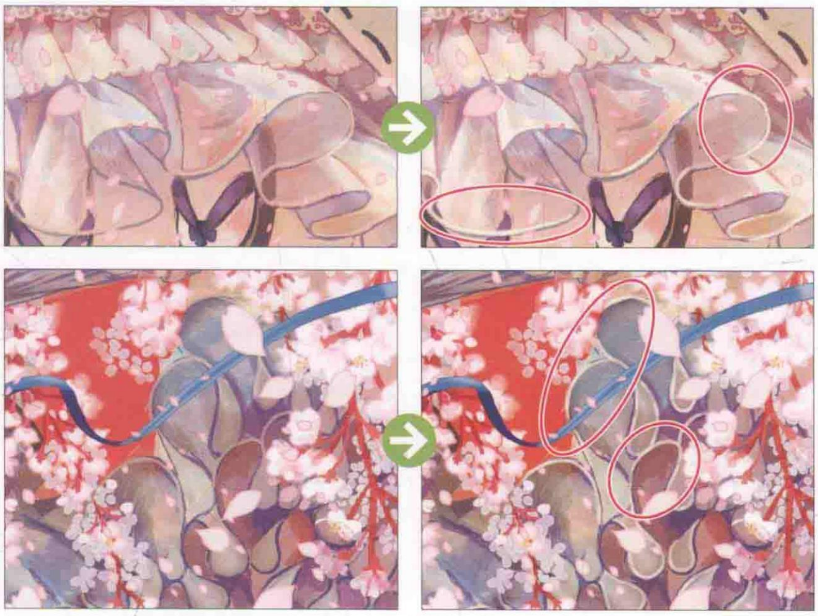
这一步我们描绘蝴蝶结和腰带等细节装饰物。

这里同样使用步骤“3-1（P.111）”的“画笔工具”。但是要缩小画笔直径，认真仔细地进行描绘。



给荷叶边制作出立体感

通过在荷叶边的边缘叠加上明亮的颜色，我们可以让荷叶边拥有厚度，看起来更有立体感。

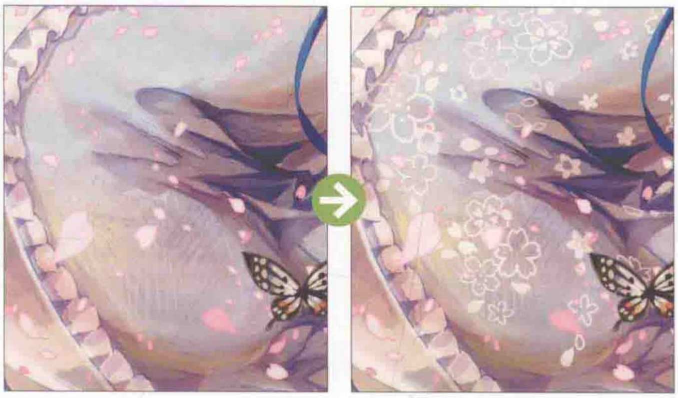


5-2

描绘和服的花纹

我们要在这一步描绘和服上面的花纹图案。

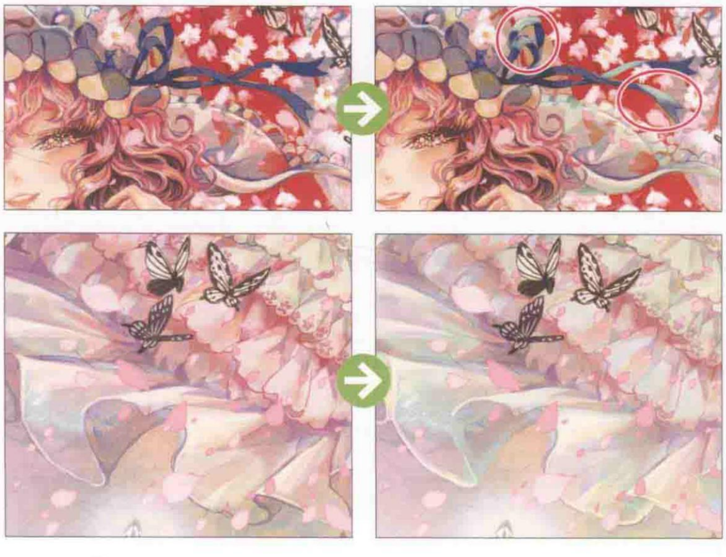
执行“编辑 > 自由变换”菜单命令，配合布料的立体感来放置自己描绘出来的图案。



5-3

叠加上明度比较高的浅色系颜色

在蝴蝶结和荷叶边等因光线照射而变得明亮的地方，我们要叠加上明度比较高的浅色系颜色，以此来强调立体感和空间感。



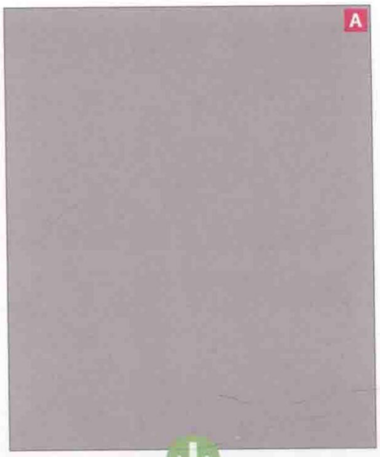
5-4

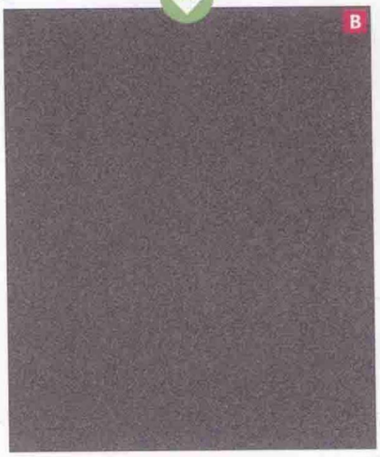
制作杂色效果

我们要通过滤镜效果，强调出插画的手绘感来。

首先创建新图层，使用“油漆桶工具”，用灰色填满图层。A

在选中涂满了颜色的图层的状态下，执行“滤镜 > 杂色 > 添加杂色”菜单命令，然后在打开的对话框中，把“数量”参数值设定为比较大的数值，并勾选“平均分布”和“单色”，单击“确定”按钮。这样，我们就能制作出好像画面整体都被添加了杂色般的效果。B C





5-5

POINT

“添加杂色”滤镜

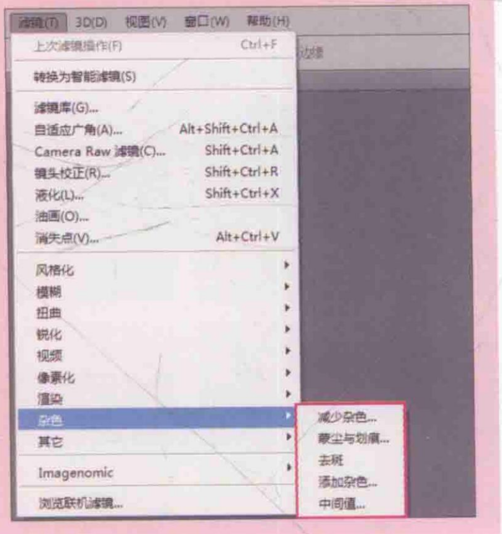
这里所说的“添加杂色”滤镜，是给选中的图层中的图像添加不规律的杂色的滤镜。

这时我们可以把“数量”的数值设定在 0.1%~400% 之间，数值越大，添加的杂色的量也就越大。

而对于“分布”，我们可以从“平均分布”和“高斯分布”中进行选择。如果选择“平均分布”的话，添加的杂色就会平均地分布在图像上。如果选择“高斯分布”的话，添加的杂色就会形成斑点状。

如果我们勾选“单色”复选框的话，就可以不改变选中的图层中的图像颜色，在现有色调的状态下添加杂色。

在 Photoshop 的滤镜功能中，除了“添加杂色”以外，还包括了“蒙尘与划痕”、“减少杂色”、“中间值”、“去斑”等用来消除杂色的滤镜。这些功能，也都是通过“滤镜 > 杂色”菜单命令来执行的。



表现出纸张不光滑的质感

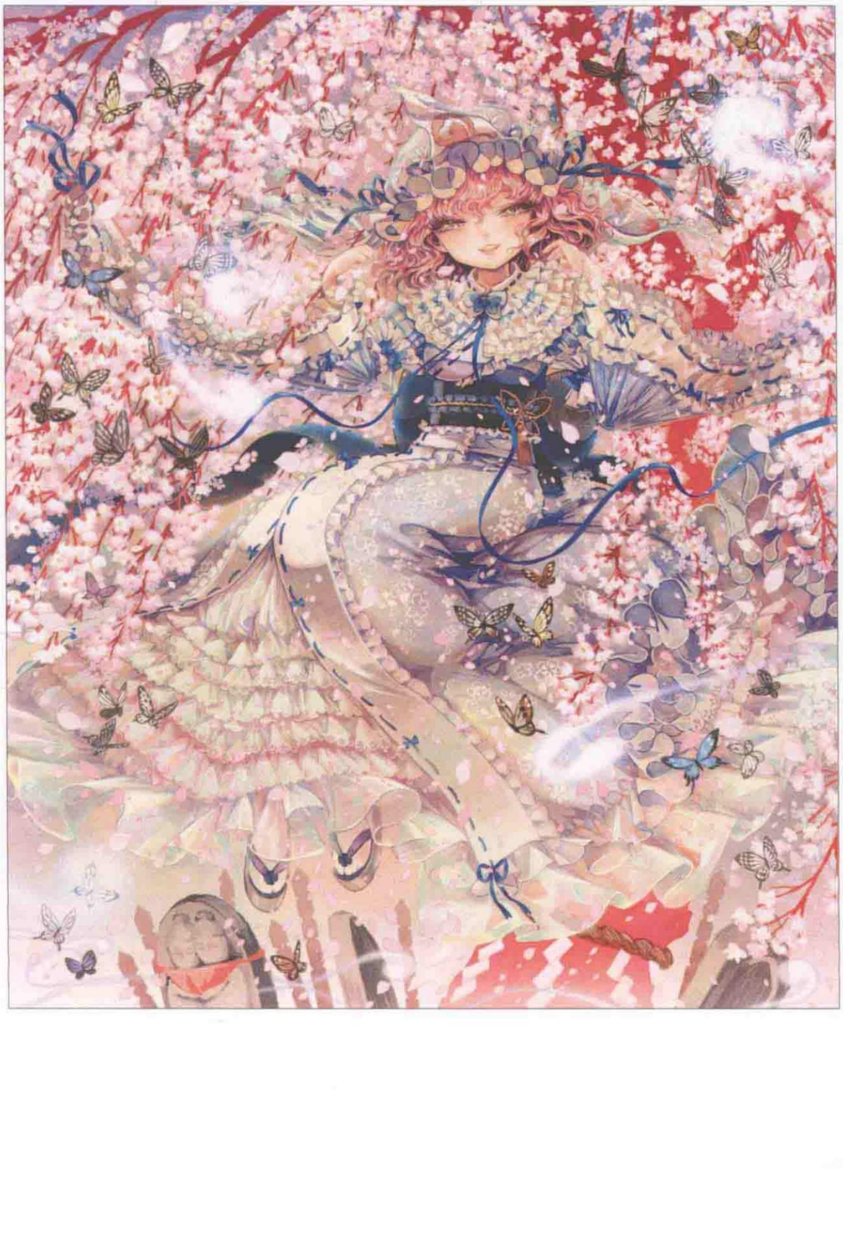
我们要把在步骤“5-5（P.118）”中制作的“杂色”图层放置到“图层”面板的最上方，把它的混合模式设定为“叠加”。如果我们将它的“不透明度”设置为 25% 左右的话，就能在插画中表现出纸张不光滑的质感来。

5-6

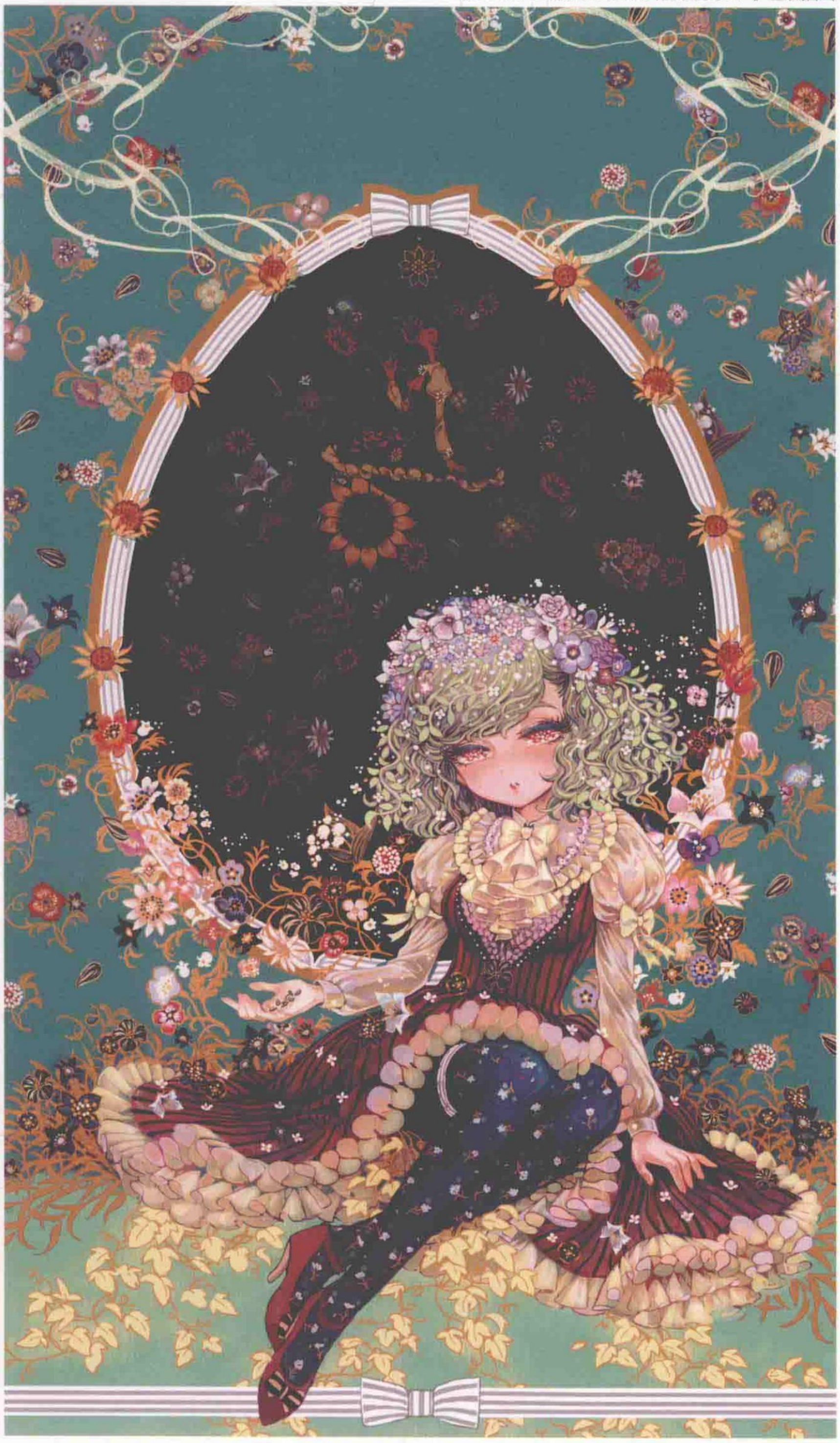
完成

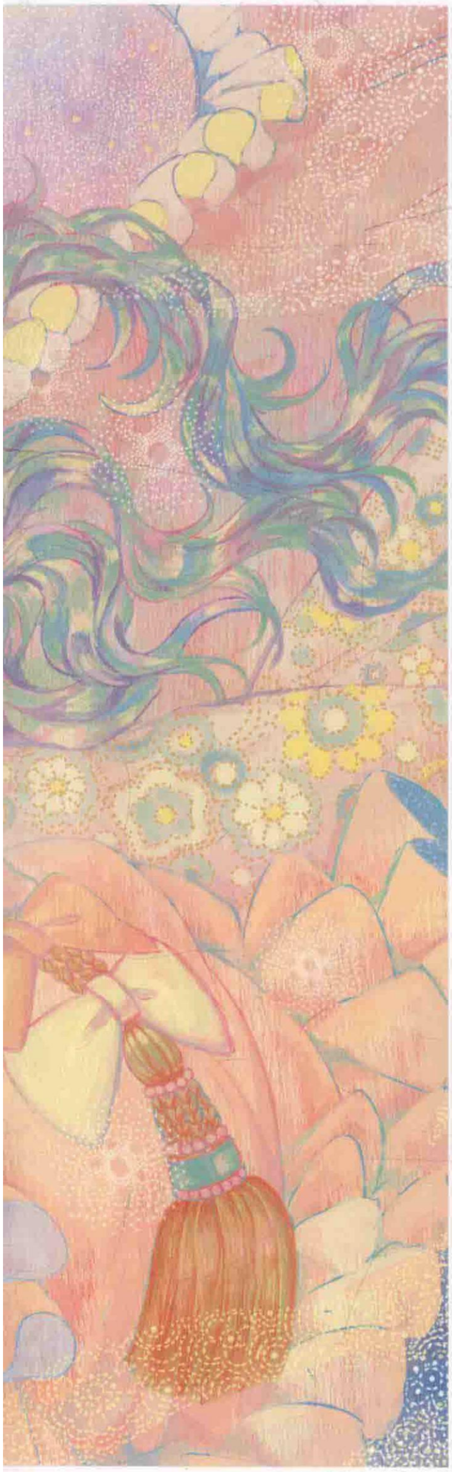
最后，我们执行“图像 > 调整 > 曲线”或是“色相 / 饱和度”菜单命令，完成颜色的调整。

5-7



▼《Skin of Seeds 风见幽香的紧身衣Ⅱ》包装插画





▲出自个人志《花结》

▲同人志《花结》封面插画

▲同人志《她的宝物》封面插画

◀同人志《君影的日常第1卷》封面插画

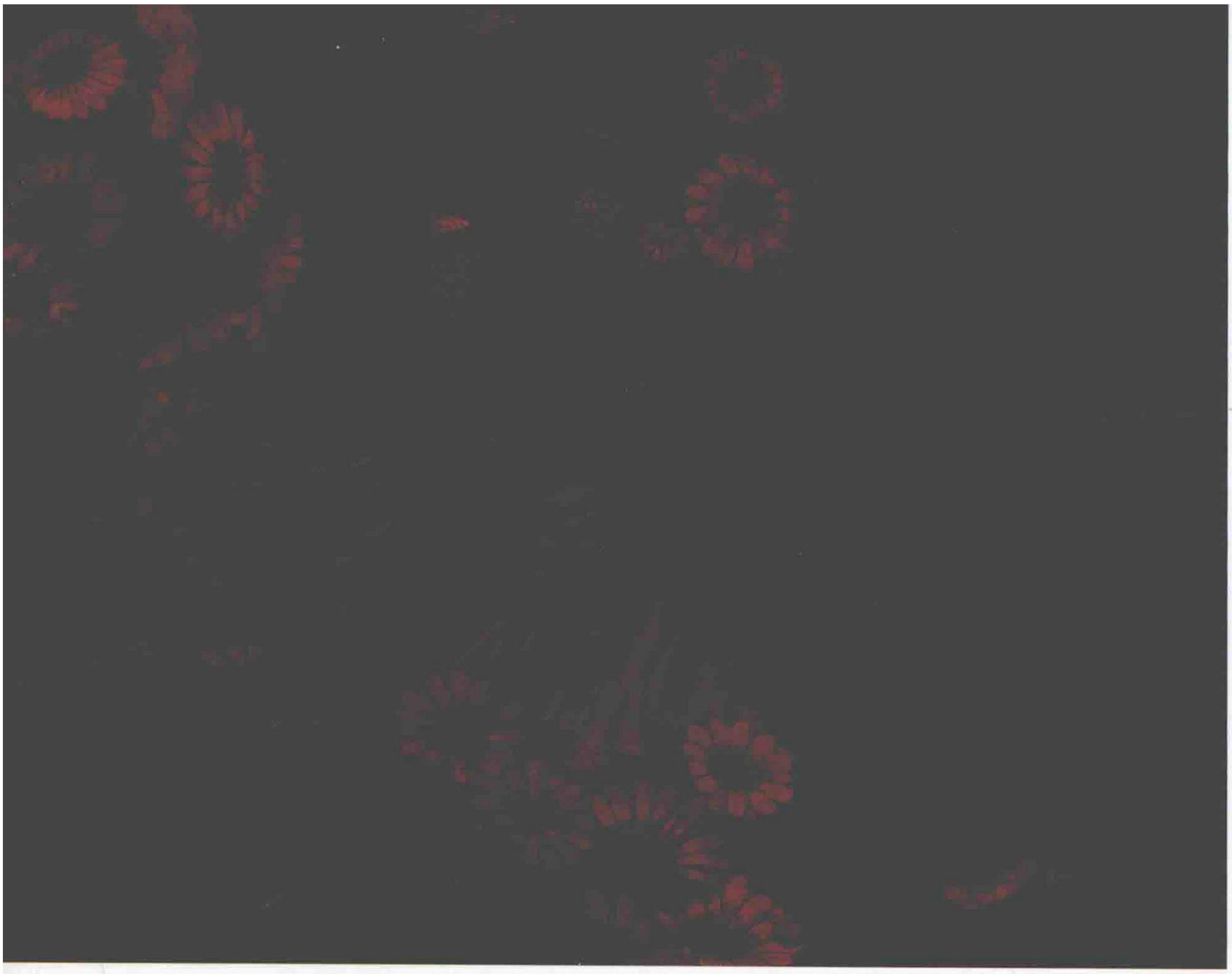
Tips

左侧页面中的三幅插画，是我用彩色铅笔和透明水彩在水彩纸上描绘了插画草图后，扫描进电脑中，一边用“吸管工具”来拾取草图的颜色，一边描绘出来的。

我们可以用电子数据来再现手绘插画那种自然的色调和纹理。

右侧页面中的三张图像，就是我扫描进电脑中的草图。

▲出自个人志《KMK Scene of the Embodiment of Scarlet Devil.》



▲“十六猪”社团发行的《花筵烂然》CD 封套内侧插画

►“幻想文艺图书第三编辑部”社团发行的
《阿里斯特》封面插画

▲“奈库洛”社团发行的《东方魔法札》封套插画

kyachi × 八意永琳

-kyachi-

-Eirin Yagokoro-

WEB

【mogumogu 貘】http://bdmogumogu.blog.fc2.com/

Pixiv

http://www.pixiv.net/member.php?id=706721

PEN TABLET

Wacom Cintiq 21UX

Tool

Adobe Photoshop CC

PROFILE

作者从 2012 年开始成为自由职业者。
除了担任专门学校的讲师以外，还从事书籍撰写等活动。
曾经执笔过的作品主要包括《动态姿势的描绘方法 女性人物篇》和《动态姿势的描绘方法 男性人物篇》（玄光社）等。
此外，他还用社团“美丽梦想家”的名义，展开了以东方 Project 为中心的同人活动。

COMMENT

我的目标是描绘出永琳那种成熟又可爱的感觉来！
虽然我的描绘方法带有很重的个人风格，不过还是希望能帮助到大家！

01 Preparation 准备

PS

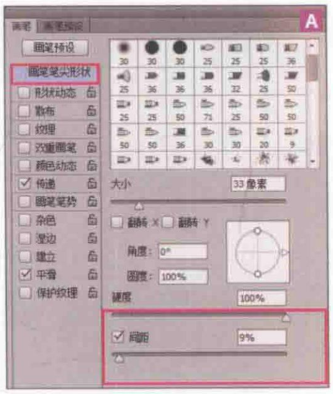
用于涂抹底色的画笔

在这里，我要先介绍一下我平时使用的“画笔工具”的设定。

我平时主要使用的画笔大致可以分为五种，分别是“用于涂抹底色”、“用于涂抹细节的底色”、“用于涂抹大致色彩”、“用于涂抹颜色”和“用于涂抹颜色（模糊）”的画笔。我们要在“画笔”面板上设定这些画笔，并把它们分别用在合适的地方。

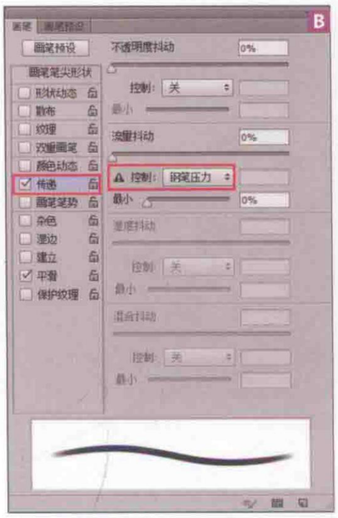
在进行描绘的时候，每次都要变更画笔的大小。

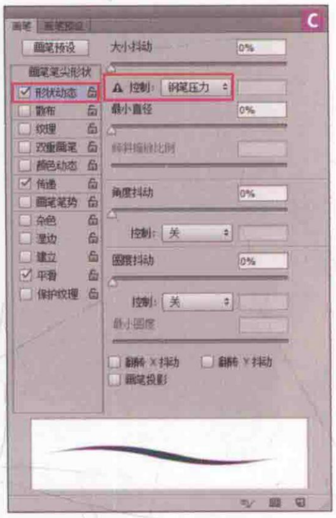
首先在对“用于涂抹底色”的画笔进行设定时，我们选择默认的“尖角”画笔，在“画笔笔尖形状”选项面板中把“间距”的数值设定在9%。其他部分采用默认值。A



此外，我们还要勾选“传递”复选框，进行B那样的设定。我们要把“流量抖动”的“控制”设置为“钢笔压力”，让流量可以通过钢笔压力来进行调整。

此外，我们还有要“用于涂抹细节的底色”的画笔。我们在“用于涂抹底色”的画笔的设定基础上，勾选“形状动态”复选框，进行C那样的设定。当我们将“大小抖动”的“控制”设置为“钢笔压力”后，画笔的大小就可以通过钢笔压力来进行调整。





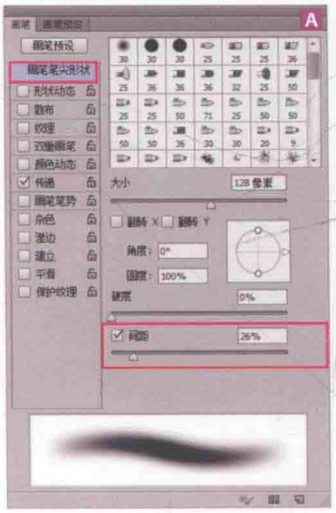
1-1

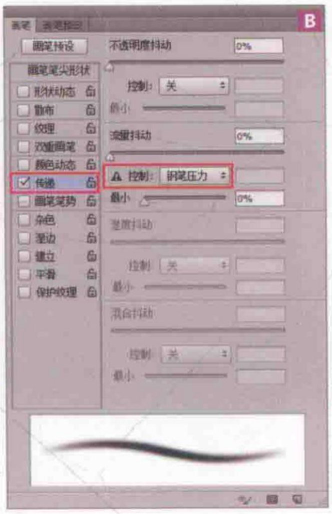
用于涂抹大致色彩的画笔

这是在上色步骤中，在开始的阶段用来涂抹大致色彩的画笔。

我们选择默认的“柔角”画笔，在“画笔笔尖形状”选项面板中，把“间距”的数值设定为26%。其他部分采用默认值。A

此外，我们还要勾选“传递”复选框，进行B那样的设定，用钢笔压力来调整流量。





1-2

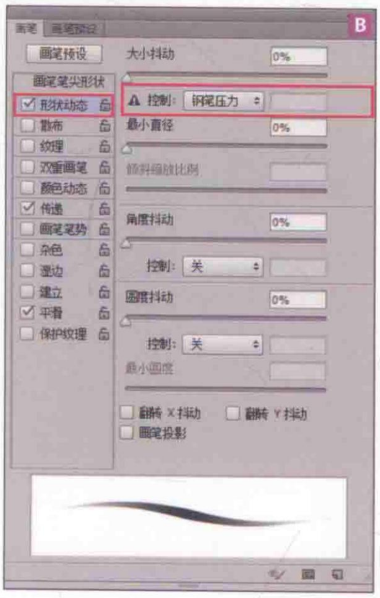
用于涂抹颜色的画笔

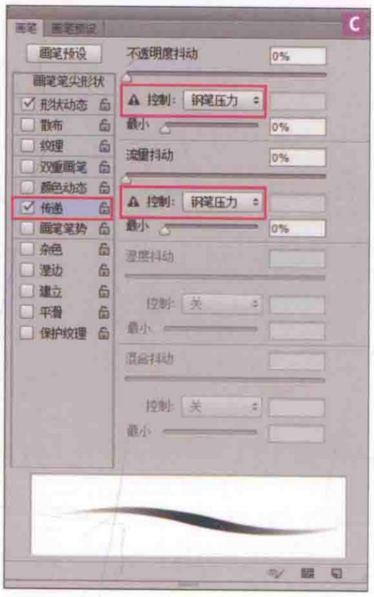
这种画笔是用来进行细致的涂抹和描绘的。

我们要在“画笔笔尖形状”选项面板中选择默认的“尖角”画笔●，把“间距”的数值设定在10%。其他部分采用默认值。A

勾选“形状动态”复选框，进行B那样的设定。并把“大小抖动”的“控制”设置为“钢笔压力”，通过钢笔压力来调整画笔的直径。

我们还要勾选“传递”复选框，进行C那样的设定。并把“不透明度抖动”和“流量抖动”的“控制”设置为“钢笔压力”，通过钢笔压力来调整不透明度和流量。





1-3

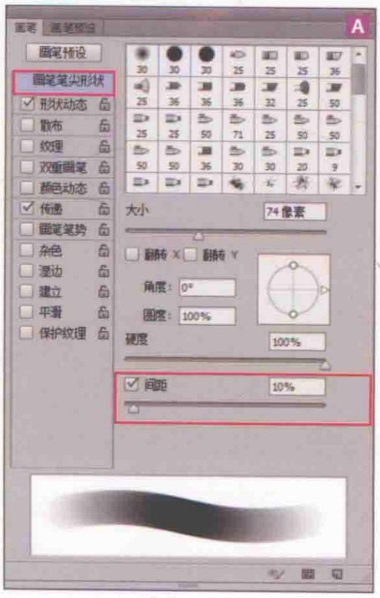
用于涂抹颜色（模糊）的画笔

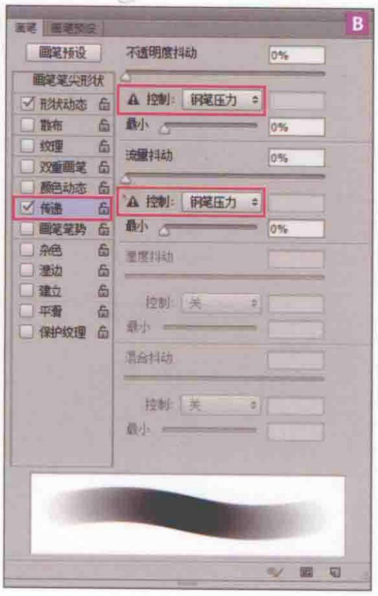
这是用在想要进行模糊处理的部分的画笔。

在“画笔笔尖形状”选项面板中选择“尖角画笔”●，把“间距”的数值设定为10%。其他部分采用默认值。A

接下来，勾选“传递”复选框，通过像B那样的设定，用钢笔压力来调整不透明度和流量。

此外，能够在“画笔”面板上进行参数设定的选项的详细内容，请大家参照“POINT‘画笔’面板（画笔笔尖形状/形状动态）(P.21)”和“POINT‘画笔’面板（散布/传递/其他的画笔选项（P.130)”。





1-4

POINT

“画笔”面板（散布 / 传递 / 其他的画笔选项）

在这里，我们要为大家解说“画笔”面板上的“散布”和“传递”画笔选项。此外，我们也会对于“杂色”、“建立”和“平滑”等其他的画笔选项进行一定的解说。这些都是只要勾选上就会发挥出效果的选项。

散布

A 散布

在勾选了“散布”复选框并进行了参数设定后，我们就可以让画笔笔尖的描画位置从笔画上分散开，制作出好像在进行喷雾的画笔。在描画位置的数值是 0% 的时候，不会出现分散，而如果把数值设定为 1000% 的话，分散程度就会最大化。

如果勾选“两轴”复选框，描画位置会呈现放射状分布。

在“控制”中，我们可以通过指定的方法来掌握散布的变化。如果把“控制”设定为“关”，我们就不能控制散布的变化。如果把“控制”设定为“钢笔压力”、“钢笔斜度”、“光笔轮”或是“旋转”，我们就可以通过数位板的操作，让散布出现变化。

B 数量

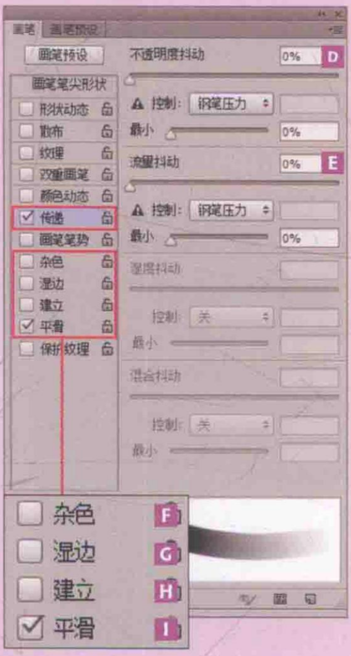
我们可以在这里设定进行散布的画笔笔触的间隔的数值。

C 数量抖动

通过设定数值，我们可以让进行散布的画笔笔触的数量处于随机状态。这里的数值越接近 100%，数量的变化就越大；这里的数值是 0% 的时候，就会散布“数量”中设定的数值。

此外，它还会根据“控制”中设定的方法的不同而出现变化。

传递



D 不透明度抖动

通过把数值设定在 1%~100% 之间，我们可以让画笔的不透明度出现随机变化。

此外，它还会根据“控制”中设定的方法的不同而出现变化。这里的数值是 0% 的时候，只有“控制”中设定的方法可以让不透明度出现变化。

E 流量抖动

通过把数值设定在 1%~100% 之间，我们可以让画笔的流量出现随机变化。此外，如果我们勾选了下面的“建立”复选框的话，就可以让描画速度处于随机状态。

此外，它还会根据“控制”中设定的方法的不同而出现变化。这里的数值是 0% 的时候，只有“控制”中设定的方法可以让流量出现变化。

其他的画笔选项

F 杂色

如果勾选了“杂色”复选框，画笔就带有了随机的杂点。

G 湿边

如果勾选了“湿边”复选框，画笔笔触的边缘就能变成洇开的样子。

H 建立（CS5 以前是“喷枪”）

如果勾选了“建立”复选框，画笔就会变得能像喷枪那样把颜色喷洒开。如果用画笔对住同一场所的话，颜色就会因为重叠涂抹而逐渐加深。

I 平滑

如果勾选了“平滑”复选框，画笔笔触的曲线就会变得平滑起来。在使用数位板的时候，这个效果会特别明显。

02 Rough Sketch 草图

PS

2-1

确立人物的形象

我们先描绘出比例图，确定整体的构图。然后在不同的图层中反复进行描绘，逐渐确立出人物的形象。

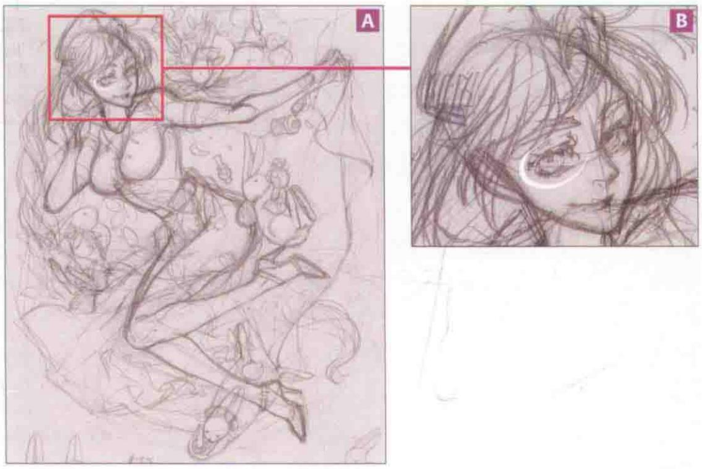
为了避免混乱，在画面上加入所描绘的服装和陪衬物的相关备注。

2-2

用手绘的方式来描绘细节

在一定程度上确立了人物形象后，我们要暂时把图像打印到纸张上，然后用铅笔来描绘人物的细节部分。A

在这一步，我们还要描绘出人物的表情。完成后把手绘的草图扫描进电脑中，对眼睛位置等部分进行微调。B



2-3

草图的完成

我们要一边调整人物的身材比例，一边进一步进行描绘，直至完成草图。

03 Clean Copy 描线

PS

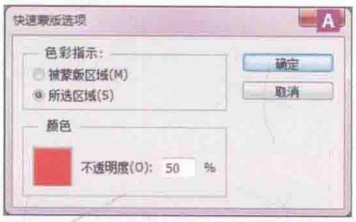
通过手绘进行描线

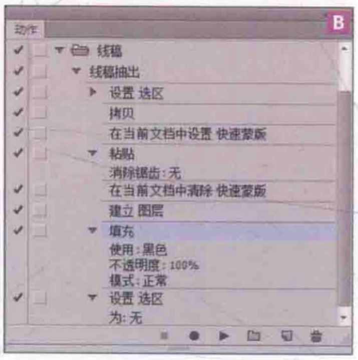
把“2-3（P.131）”中描绘出的草图打印到纸上，用订书器把新的纸张订起来，在临摹台上进行描线。用 2B 或 HB 的铅笔来临摹草图，仔细地描绘出纤细的线条来。在描绘时，要注意表现出线条的强弱不同。如果在这时就描绘上阴影，当我们想要在后面的步骤中表现出立体感时，就不会感到很辛苦了。

之所以要像这样在手绘和电脑绘制之间来回折腾，其实是有原因的。

手绘可以让我们轻松地描绘出细致的部分，在进行调整眼角、陪衬物和形状等需要精益求精的操作时，尤其适合使用手绘的方法。而电脑绘制可以让我们在掌控整体画面的状态下进行描绘，有利于我们对整体的轮廓和人物身体的比例进行修正。这两种方法各有各的优点，所以我们要配合操作进度，分别使用手绘和电脑绘制。这样我们就可以轻松完成修正，节省创作时间。

抽出线稿





这时我们要再度把线稿输入电脑中。但是，如果只是单纯扫描进去的话，由于线稿和背景中的白色部分已经一体化，我们无法在线稿下面创建图层和涂抹颜色。因此，我们需要单独抽出线稿的部分。

在扫描完线稿后，执行“图像 > 调整 > 色阶”菜单命令，对图像颜色进行修正，把背景的白色和线稿的黑色清楚地区分开。这时我们要注意不能让线条变得太粗。至于细碎的污点，我们可以用“减淡工具”来进行删除。

选中图像整体进行复制，并单击工具箱中的“以快速蒙版模式编辑”。这时双击工具图标的话，“快速蒙版选项”对话框就会显示出来。我们在这个对话框中选中“所选区域”单选按钮。A

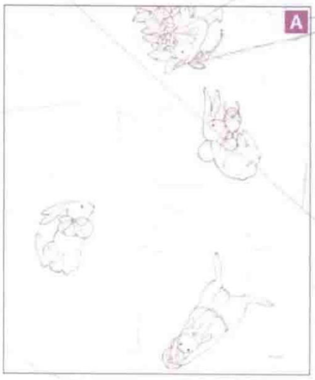
粘贴复制好的图像，单击工具箱中的“以标准模式编辑”，解除快速蒙版模式。因为线稿的选区会被创建出来，所以我们创建新的图层并填满颜色的话，就可以抽出线稿了。

此外，如果我们把这一连串的操作存储为动作的话，今后就能自动执行这些操作，让创作过程变得方便很多。B

另外描绘兔子的线稿

我们要另外描绘出兔子的线稿，并像前面步骤那样，把它扫描进电脑后，再抽出线稿。A

这样我们就完成了线稿。B



3-3

3-4

用奶油色填充背景

创建填充了奶油色的图层来充当背景。A

在这一步，图层的结构会变成B的样子。因为到后面图层的数量会变得非常多，所以为了避免混乱，我们要分别创建人物图层组和兔子图层组，对图层进行归纳管理。

把线稿图层的混合模式设置为“正片叠底[※1]”，并将不透明度调低到30%左右。这样，线稿和涂抹的颜色就能融合起来。

※1 请大家参照“POINT‘正片叠底’混合模式（P.85）”。

04 Base Paint 涂抹底色

PS

4-1

从比较淡的颜色开始涂抹底色

我们要根据部位的不同来涂抹底色，并分别划分出对应的图层来。在涂抹底色时，我们要使用步骤“1-1（P.128）”中设定好的“画笔工具”。

在步骤“3- 4（P.133）”中创建出的图层组中，我们要进一步创建各个不同部位的图层组，并在组中创建用来涂抹底色的图层，开始涂抹底色。A

我们首先从比较淡的颜色，也就是和白衣以及皮肤等部分与白色相近的颜色开始涂抹。如果事先在背景中放置了比较暗的颜色，在用比较淡的颜色涂抹时，可以轻松发现有没有什么部分漏掉了颜色。B

4-2

用浓重的颜色涂抹底色

涂抹完比较淡的颜色后，我们要用浓重的颜色来涂抹底色。A

对于纽扣等细致的部分，要使用“用于涂抹细节的底色”的画笔仔细地进行涂抹。

涂抹完毕并确认没有漏掉颜色的部分后，我们就完成了人物的底色涂抹。B

在背景上散布星星

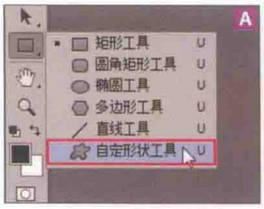
在这一步，我们要给兔子和陪衬物也涂抹上底色。

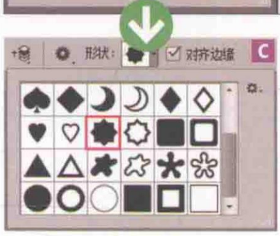
此外，我们还要在背景上散布一些星星。这些星星是用“自定形状工具”描绘的。A

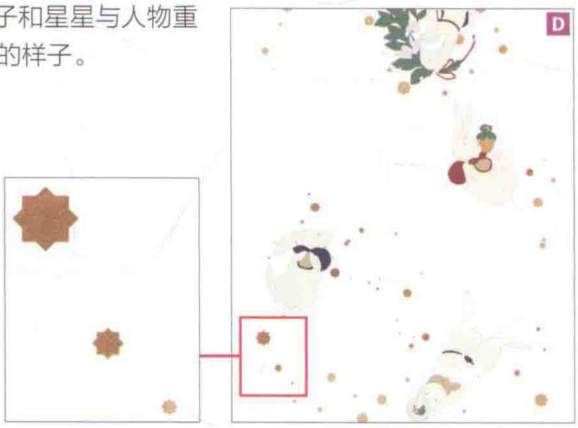
选择工具，在属性栏中打开“自定形状拾色器”，然后单击，在显示出的菜单中添加“形状”。B

此时可以使用的形状有所增加，在“自定形状拾色器”中选择“八角星”的形状，在背景中添加上大小不一的星星。C D

如果我们将描绘好的兔子和星星与人物重叠到一起，图像就会变成E的样子。



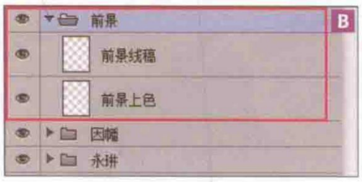




描绘陪衬物

我们要在人物的前景中描绘绿草和药瓶等陪衬物，让画面变得更加丰富多彩。A B

这样就完成了涂抹底色的操作。C



05 Texture 粘贴材质

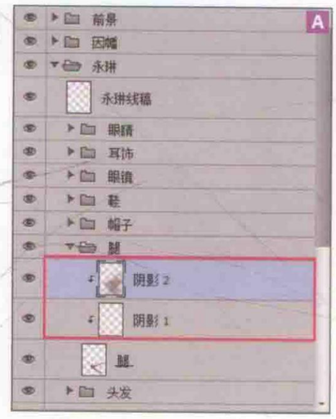
PS

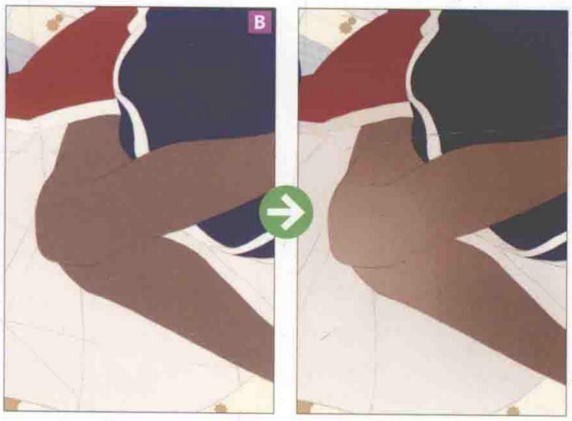
5-1 进行大致的涂抹

在粘贴材质之前，我们先大致涂抹好阴影。

我们在底色图层的上方创建新的图层，并创建为剪贴蒙版。A

用步骤“1-2（P.128）”中的“画笔工具”涂抹出柔和的渐变效果。B



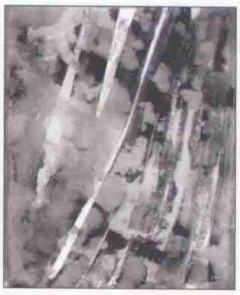


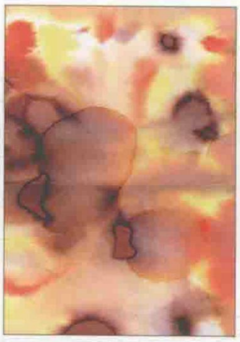
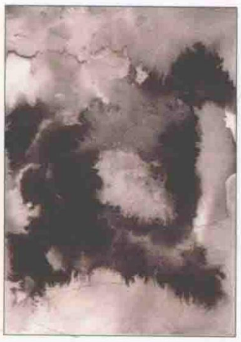
5-2 准备材质

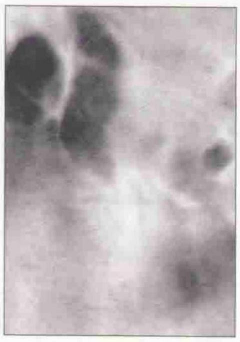
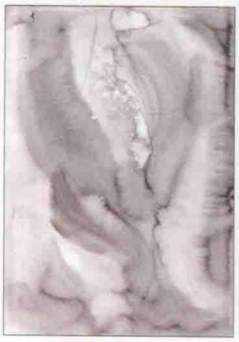
这一步，我们来自己制作要用的材质。

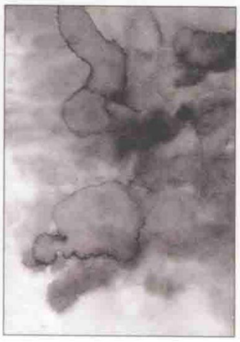
使用墨汁或广告画颜料来制作黑白的材质，用彩色墨水或透明水彩来制作彩色的材质。

在使用时可通过变更材质的色调或对比度等，让材质变得更加丰富多彩。





粘贴材质

我们要根据不同的部位来分别粘贴材质。从裙子等大面积的地方开始粘贴，有利于我们掌握住画面的整体氛围。首先，我们把准备好的材质文件拖曳进操作界面中。A

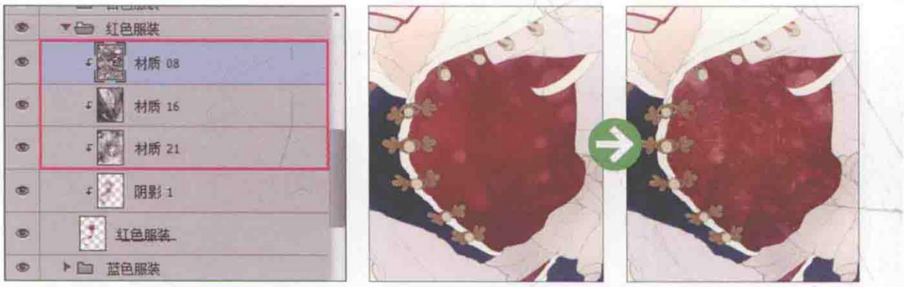
为了让材质只在想要粘贴的范围内被显示出来，我们要创建剪贴蒙版。B

然后我们把图层的混合模式设置为“柔光”，并调整不透明度，让材质和画面融合到一起。C

因为材质的独特氛围，插画的深度也会有所增加。D

重叠材质

通过在同一位置粘贴多种材质，我们可以进一步提升插画的精彩程度。我们可以叠加多个粘贴材质，直到获得自己满意的效果为止。



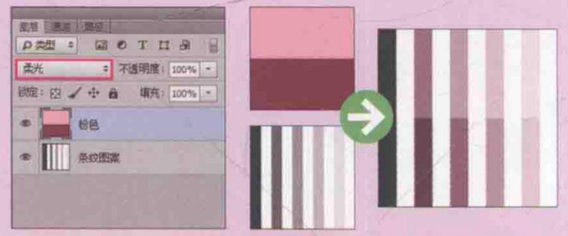
POINT

“柔光”混合模式

配合设定了混合模式的叠加的颜色的亮度，调亮或是调暗合并后的颜色。让上下的颜色顺利地融合到一起，形成柔和的视觉效果。

在叠加的颜色比 50% 灰更加明亮的时候，颜色会好像进行了减淡一样变得明亮起来。在叠加的颜色比灰色更加暗沉的时候，颜色会好像进行了加深一样变得暗沉起来。

在右图的“粉色”图层中，上半部分是比 50% 灰更明亮的粉色，下半部分是比 50% 灰更暗沉的粉色。



更改“条纹图案”图层上方的“粉色”图层的混合模式

06 Paint-Skin 为皮肤上色

PS

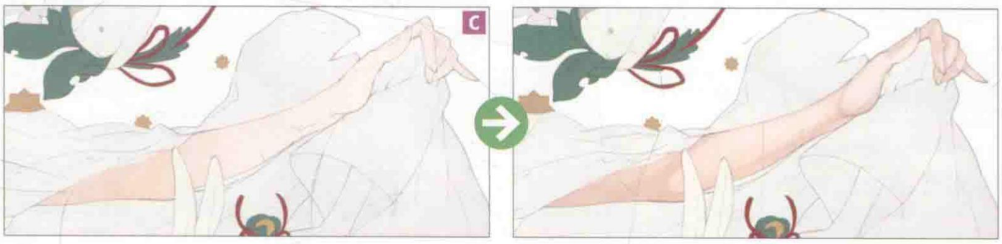
6-1

给皮肤上色

使用步骤“1-3（P.129）”中的画笔，用比底色的颜色深一层的颜色，给会形成凹凸和阴影的部分添加上浓淡。A

添加好浓淡后，一边使用“吸管工具”一边拾取附近的颜色，一边让颜色融合到一起。B

用同样的方式来描绘人物的手臂。C



6-2

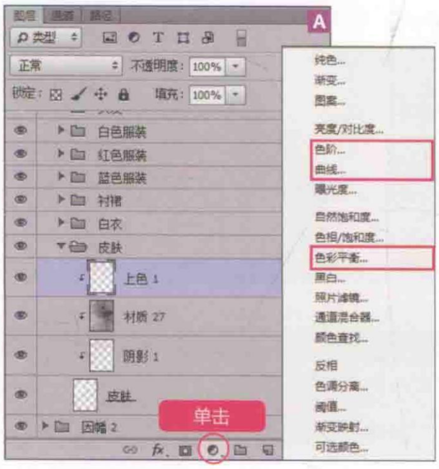
调整颜色

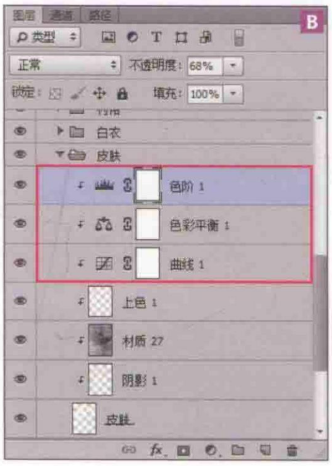
进行了一定程度的涂抹后，创建调整图层，进行颜色的调整。

调整图层是通过单击“图层”面板下方的◙，选择相应的命令选项而创建出来的。A

我们要使用“色阶”、“曲线 ※2”和“色彩平衡”，通过多个调整图层来进行微调，直到得到自己满意的色调为止。B

※2 请大家参照“POINT 曲线（P.35）”。





POINT

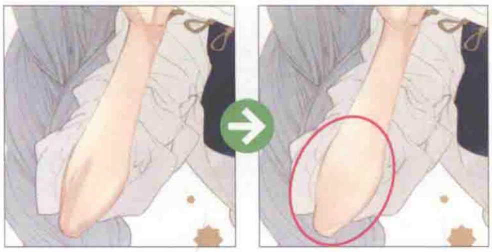
调整图层

如果我们创建出调整图层的话，位于它下方的所有图层，都可以应用到“色相/饱和度”和“曲线”等调整图层的修正效果。因为只要创建出一个调整图层，就可以修正多个图层，所以比起一个个地分别修正图层，这样无疑会省事很多。此外，因为这样做不是直接修正图像，所以我们可以尝试各种各样的设定，也可以对修正和效果进行更改。而且只要删除调整图层，图像就会恢复到修正前的状态。

我们可以通过执行“图层 > 新建调整图层”菜单命令，或者是单击“图层”面板下方的◙按钮，来选择想要调整的选项命令，创建调整图层。

此外，在调整图层上是可以创建剪贴蒙版的。因为可以使用画笔工具或是橡皮擦工具来调整想要修正的范围，所以也可以进行局部的修正。

进一步叠加色彩



在用调整图层调整了颜色后，我们要在它的上方继续创建图层，叠加颜色。

对于要进行模糊处理的部分，我们使用步骤“1-4（P.129）”中的“画笔工具”。这时候的操作窍门就是，要一边用钢笔压力来调整不透明度和流量，一边进行描绘。

此外，在描绘其他部位时，基本上采用同样的方式来上色。

07 Paint-Hair 为头发上色

PS

给头发添加浓淡

用比底色深一些的颜色为头发添加出若干个层次的浓淡来，并使用“吸管工具”拾取周围的颜色，使画面颜色融合到一起。

给头发添加高光

在人物的前发以及被光线照射到的部分头发上，我们要用接近于白色的明亮颜色来添加高光。

POINT

色阶

通过色阶我们可以调整图像整体的色调、亮度和对比度。我们可通过执行“图像 > 调整 > 色阶”菜单命令来打开“色阶”对话框，进行调整。

A 通道

我们可以在这里选择要修正的通道。

B 阴影

我们可以在这里使用滑块或数值来设定图像中最暗的点。如果向右移动滑块的话，在那个点左侧的像素都会被修正为黑色。

C 中间调

我们可以在这里使用滑块或数值来设定图像中灰色（中间的亮度）的点。如果向左移动滑块的话，因为高光那边的像素会增加，所以画面整体都会变得明亮起来。相反，如果向右移动滑块的话，画面整体都会变暗。

D 高光

我们可以在这里使用滑块或数值来设定图像中最明亮的点。如果向左移动滑块，那个点右侧的像素就会被修正为白色。

08 Paint-Clothes 为服装上色

PS

描绘白衣

因为我们想要在这个部分大幅度地保留下材质的质感，所以我们使用钢笔压力来调整不透明度和流量，并在描绘的时候根据平衡性来调低图层的不透明度。

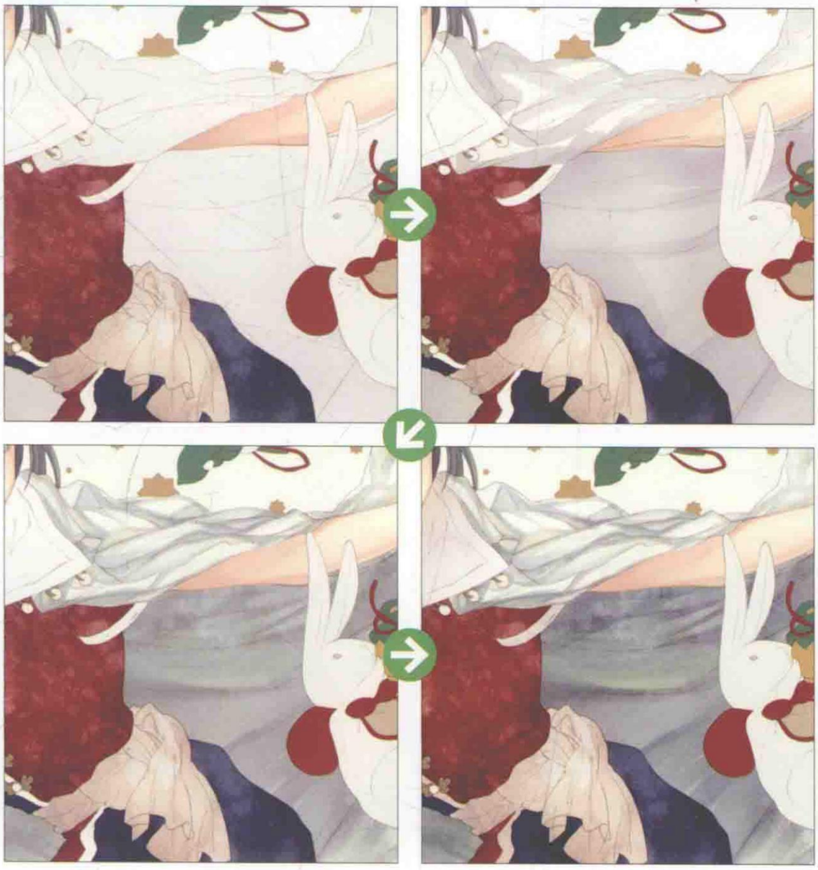
服装的上色方法和其他部位是一样的。我们首先使用比底色深一些的颜色来进行涂抹，并用“吸管工具”拾取附近的颜色，让颜色融合起来。

在描绘的时候，注意要掌握好光线照射到的部分，和会形成阴影的部分的立体感。

因为这次人物穿着白色的衣服，所以容易表现出反射光的影响，我们在描绘时要记住这一点。在涂抹时不仅要使用灰色，还要掺杂着使用带有蓝色、绿色和黄色成分的灰色，借此来表现出深度。

如果有什么地方不明白的话，可在描绘时参考自己实际穿着的衣服。

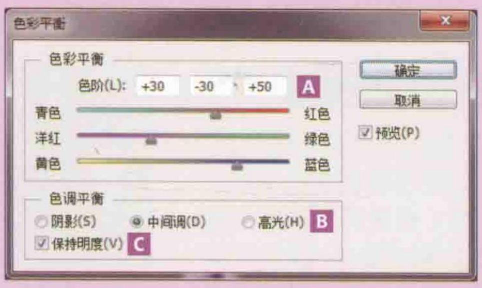
8-1



POINT

色彩平衡

在色彩平衡中我们可通过变更颜色整体的混合比例来调整颜色。可通过执行“图像 > 调整 > 色彩平衡”菜单命令来打开对话框，进行调整。



A 色阶

在这里我们可以通过移动滑块，或输入数值来调整各个颜色的比例。在想要增加某个色调的时候，我们要朝着想要的颜色方向移动滑块。反过来说，如果想要抑制某个颜色的话，我们就要朝着补色的方向移动滑块。可以输入的数值在 -100~100 之间，从左到右的显示顺序分别是“青色 / 红色”、“洋红 / 绿色”和“黄色 / 蓝色”。

B 阴影 / 中间调 / 高光

在这里可以选择要修正的色调的范围。

C 保持明度

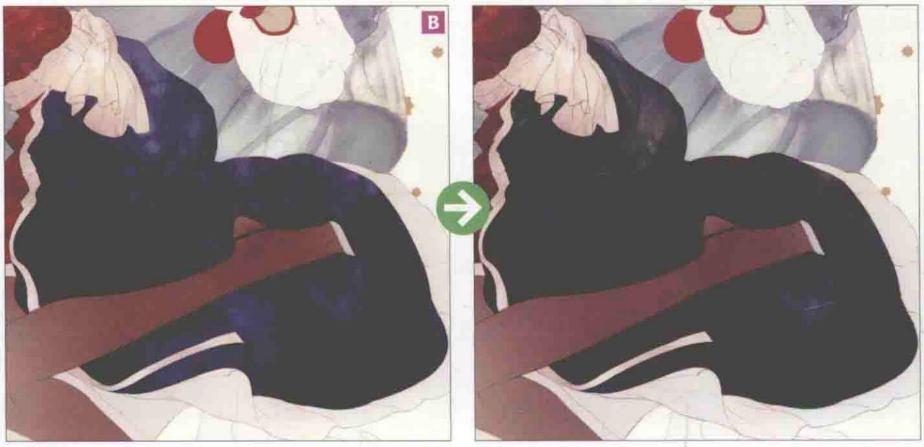
如果勾选了“保持明度”复选框，就可以防止明度因为颜色的改变而出现变化，这样能保持图像的色调平衡。

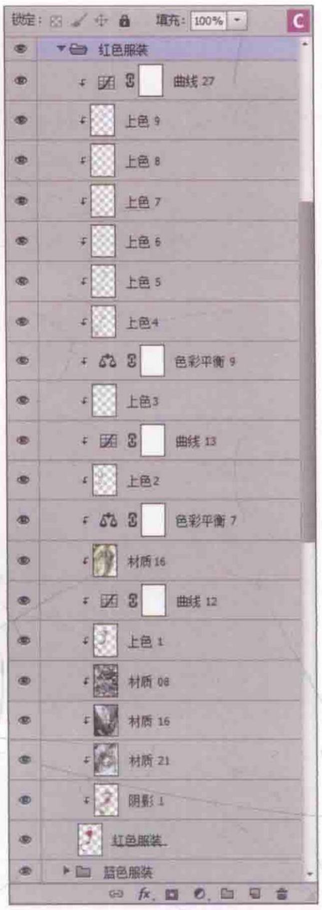
描绘服装

在描绘服装时，我们根据颜色的不同分别划分出了不同的图层，注意不要搞错要描绘的图层。

因为这里也是需要大幅度保留材质质感的部分，所以我们要一边调整钢笔压力和图层的不透明度，一边进行描绘。我们只描绘皱褶附近的地方，尽可能不去碰触光线照射到的部分。如果事先粘贴上材质的话，就会自然而然地出现看起来像是皱褶的部分，我们在描绘的过程中也要运用好那些部分。A B

和其他地方一样，在这里我们也要把若干个上色、材质和调整图层叠加起来，直到获得自己满意的效果为止。C





描绘腿部

因为长筒袜是透明的，所以要注意透露出肤色的地方（在该图像中就是膝盖），和长筒袜没怎么扩展开的地方（脚腕）的颜色差距。

我们要配合这个颜色差来捕捉、描绘人物腿部的立体感。同时也要注意反射光的添加方式。

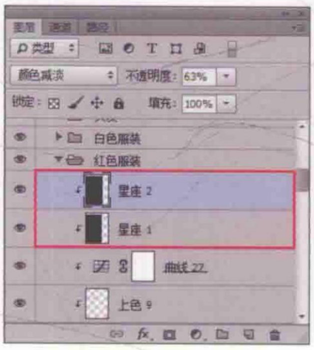
8-4

在服装中添加星座的图案

为了表现服装上特色的星座图案，我们要在服装部位的最上面，叠加上类似于星星的材质。

我们要用“滤色 ※3”或是“颜色减淡”的混合模式来进行叠加。

※3 请大家参照“POINT‘滤色’混合模式（P.32）”。



09 Paint-Other 为其他部分上色

PS

9-1

描绘兔子和陪衬物

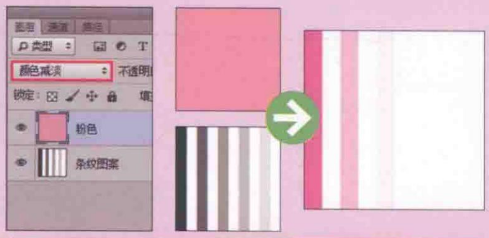
因为人物才是画面中最主要的主体，所以我们在描绘兔子和陪衬物时，要注意不要让它们太过抢眼。

POINT

“颜色减淡”混合模式

颜色减淡是调亮下面的颜色，合并叠加颜色的模式。因为明亮的部分会变得更加明亮，所以对比度也会随之变高。只不过和“线性减淡（添加）”不同的是，比叠加的颜色暗的部分不会变得明亮起来。

A就是用“颜色减淡”模式将插画和粉色图层叠加在一起了。



更改“条纹图案”图层上方的“粉色”图层的混合模式

融合线稿的颜色

对线稿、背景和陪衬物以外的，所有的人物的上色图层进行复制和合并，并执行“滤镜 > 模糊 > 高斯模糊 ※4”菜单命令，对颜色进行强烈的模糊处理。如果颜色太淡，则用“色阶”来把颜色调深一些。A

如果在线稿图层的上方重复创建剪贴蒙版的话，线稿和颜色就能融合起来。B C

A

C

※4 请大家参照“POINT‘高斯模糊’滤镜（P.94）”。

调整腿部和裙子的颜色差别

因为人物的裙子和腿部之间几乎没有颜色差别，所以我们要调亮腿部的色调和分界部分的高光，并用混合模式为“正常”的图层和混合模式为“滤色”的图层来进行叠加，调亮裙子的颜色。

缩小文件

我们要一边观察整体画面，一边调整细节的颜色，完成上色过程。A

但是，因为众多的颜色图层、材质图层以及调整图层，文件会变得很大，影响到电脑的运行速度。

因此这时候，我们合并整理各个部位的图层组中的上色图层，以缩小文件。B

此外，为了能随时恢复原样，我们要把图层组合并前的文件保存下来。

A

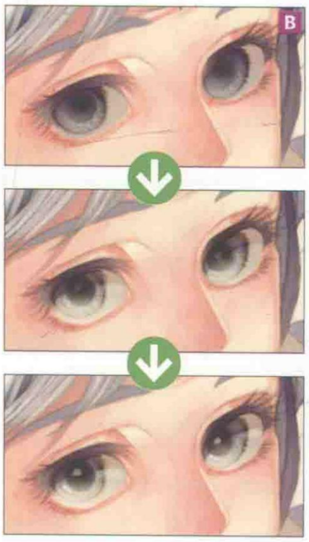
10 Finish 完成

PS

描绘眼睛

在人物的图层组上方，创建眼睛的高光图层组。A

我们把若干个混合模式为“叠加 ※5”的图层叠加起来，给人物的眼睛添加上光亮。B



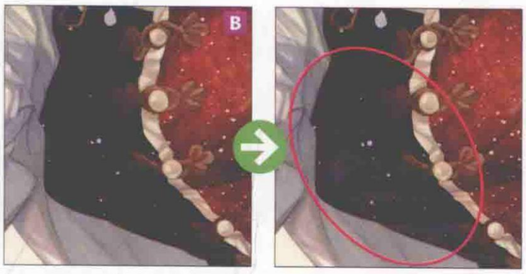
10-1

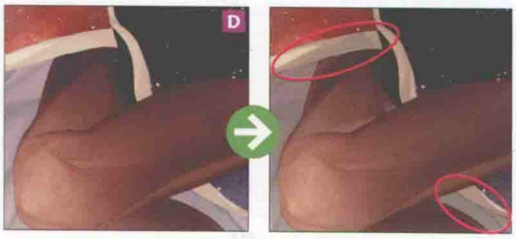
※5 请大家参照“POINT‘叠加’混合模式（P.110）”。

描绘细节

这一步，我们描绘细节的部分。在合并了颜色的图层上面，进一步创建混合模式为“叠加”的图层，用它来描绘高光。A B

我们要在混合模式为“正常”的图层上描绘周围的环境光，并调整不透明度。C D





10-2

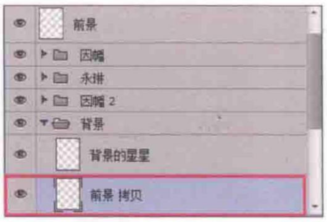
描绘眼镜

我们还要描绘人物佩戴在身上的小东西，比如眼镜。为了绘制细节部分，我们在线稿基础上描绘镜片的反射。

10-3

复制前景

合并并复制前景中的草和陪衬物的图层，改变角度后放置在图像上。把复制后的图层放置在人物的下方，并在一定程度上调低它的不透明度。



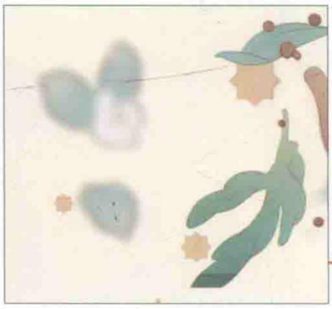
写实性的模糊

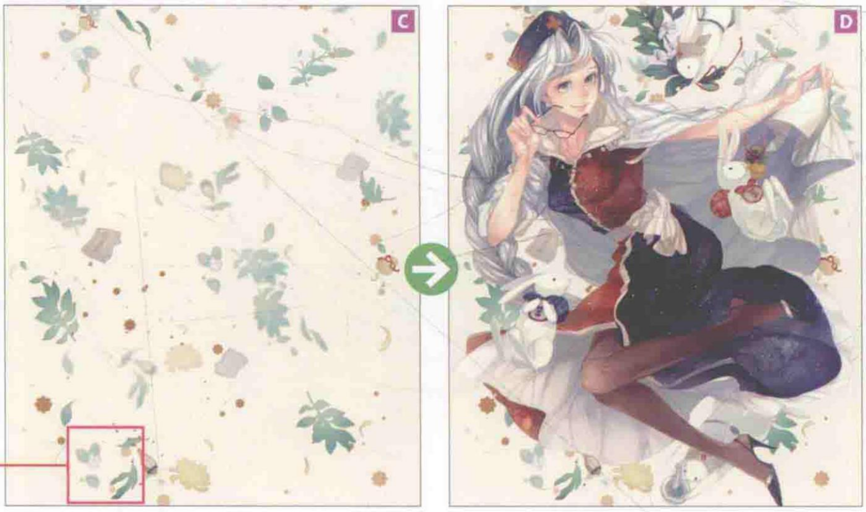
用“场景模糊”滤镜对复制好的前景图层进行模糊处理。我们可以在图像上放置被称为“模糊点”◎的双层圆形，通过直觉来进行模糊。我们还可以放置多个“模糊点”◎，根据部位的不同来改变模糊的程度。

选中复制的前景图层，执行“滤镜 > 模糊 > 场景模糊”菜单命令，在想要模糊的位置放置“模糊点”◎。A

如B中设定参数，可表现出写实性的模糊效果。C

这样整幅插画就拥有了远近空间感。D



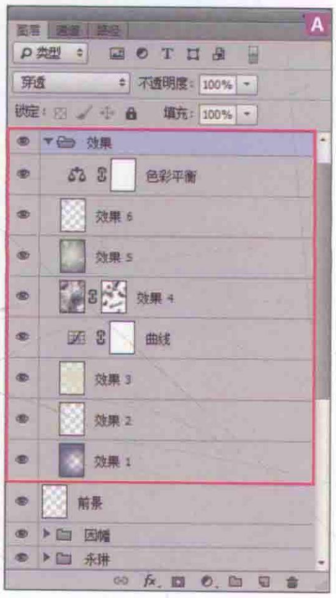


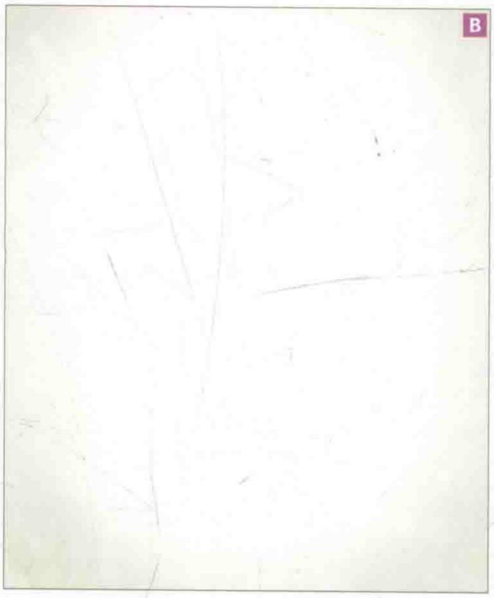
10-6

叠加颜色或材质

在所有图层的上方叠加多种材质或是颜色。A

我们要仿照老照片的感觉，把画面的四个角调暗。B

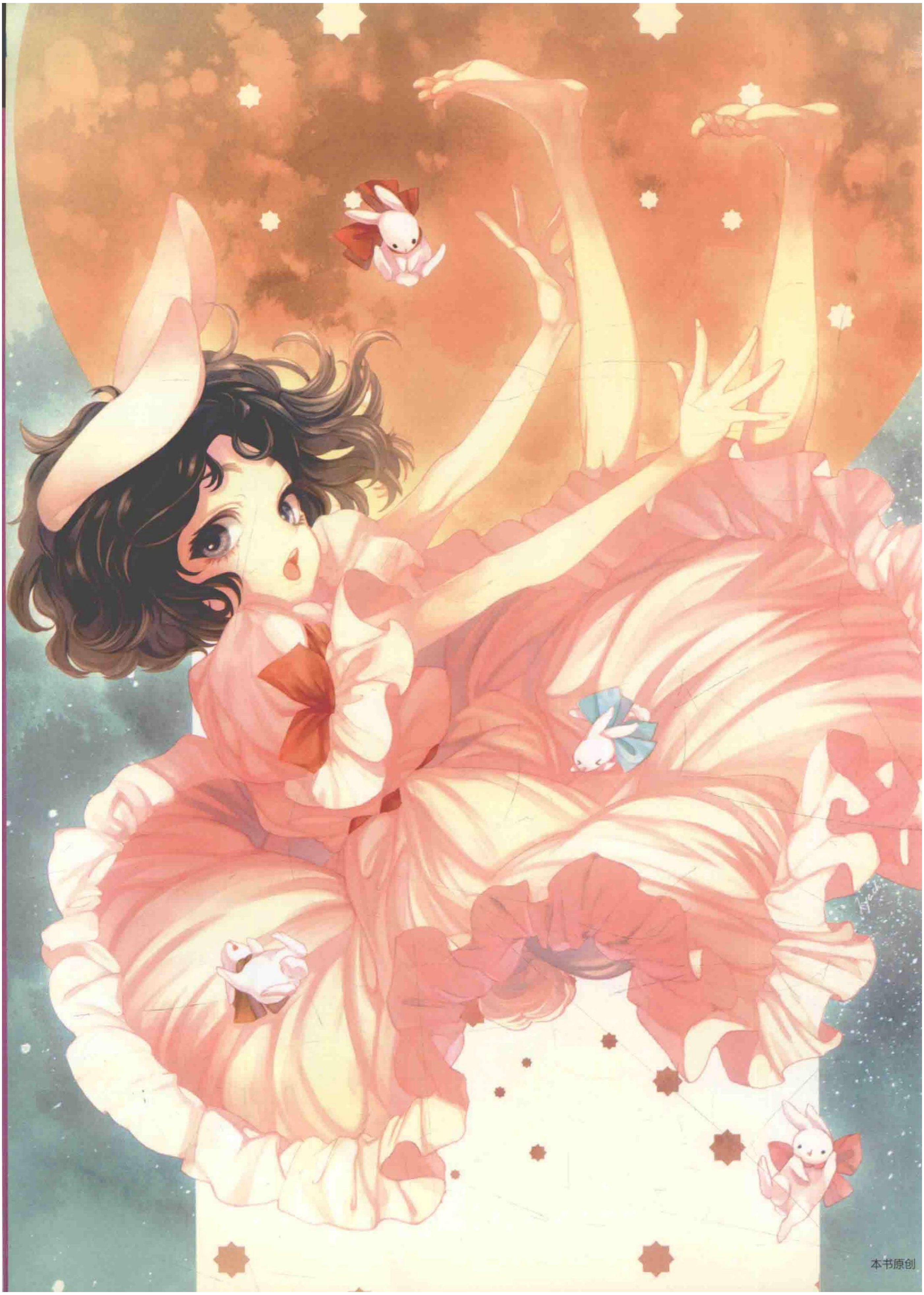


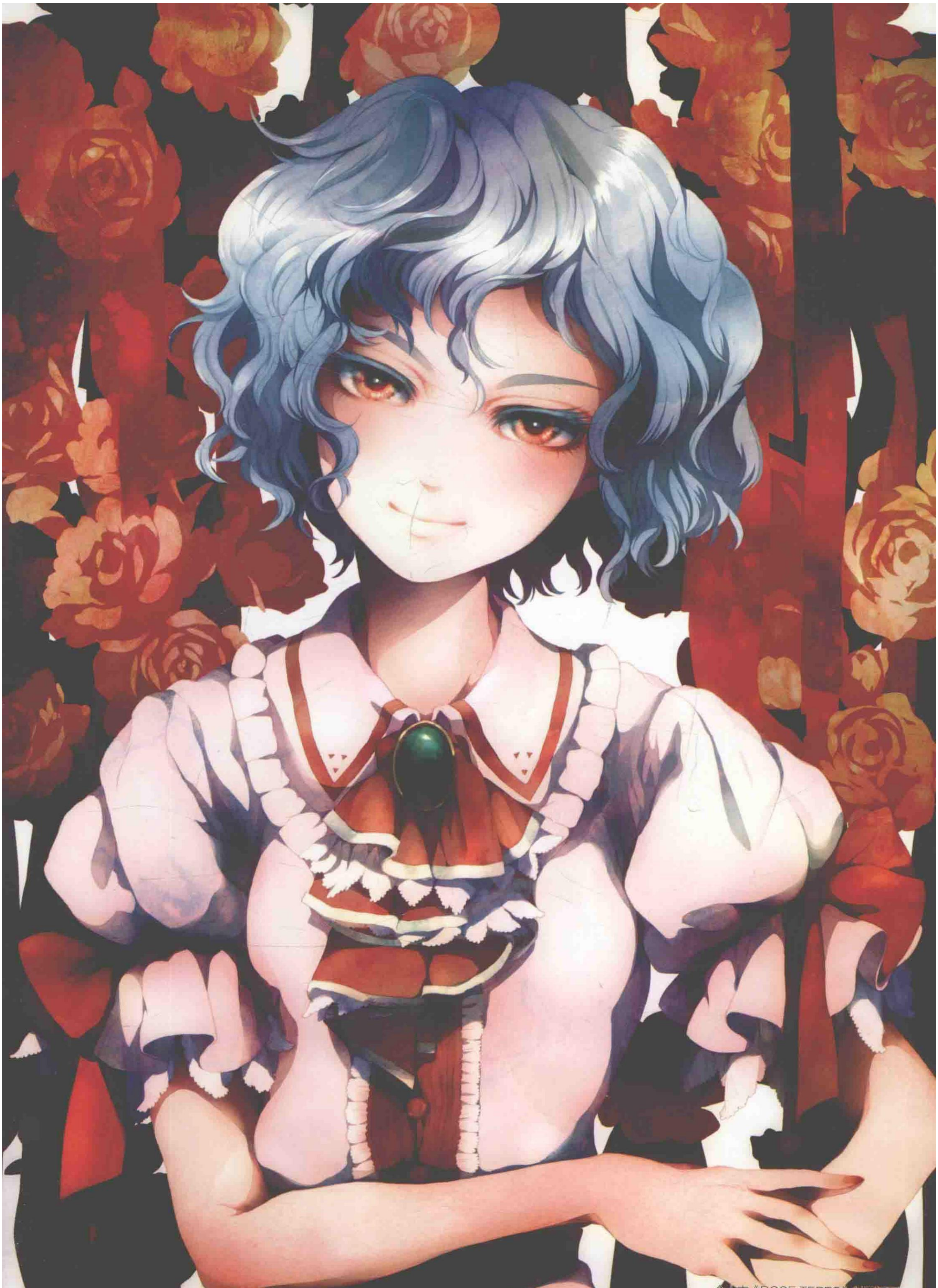


10-7

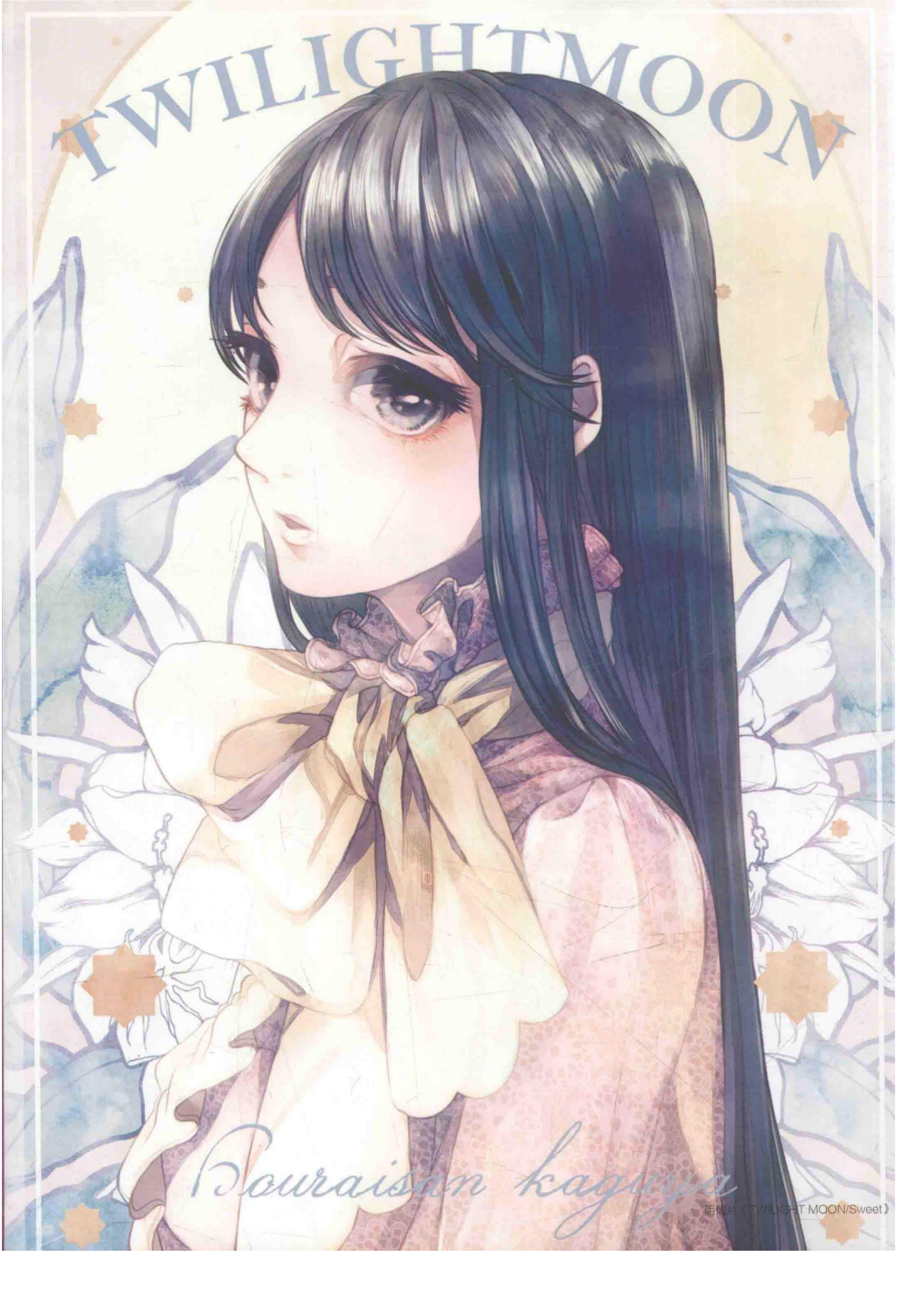
完成

最后，我们要一边查看图像整体的平衡性，一边调整细节的部分，完成描绘。


本书原创

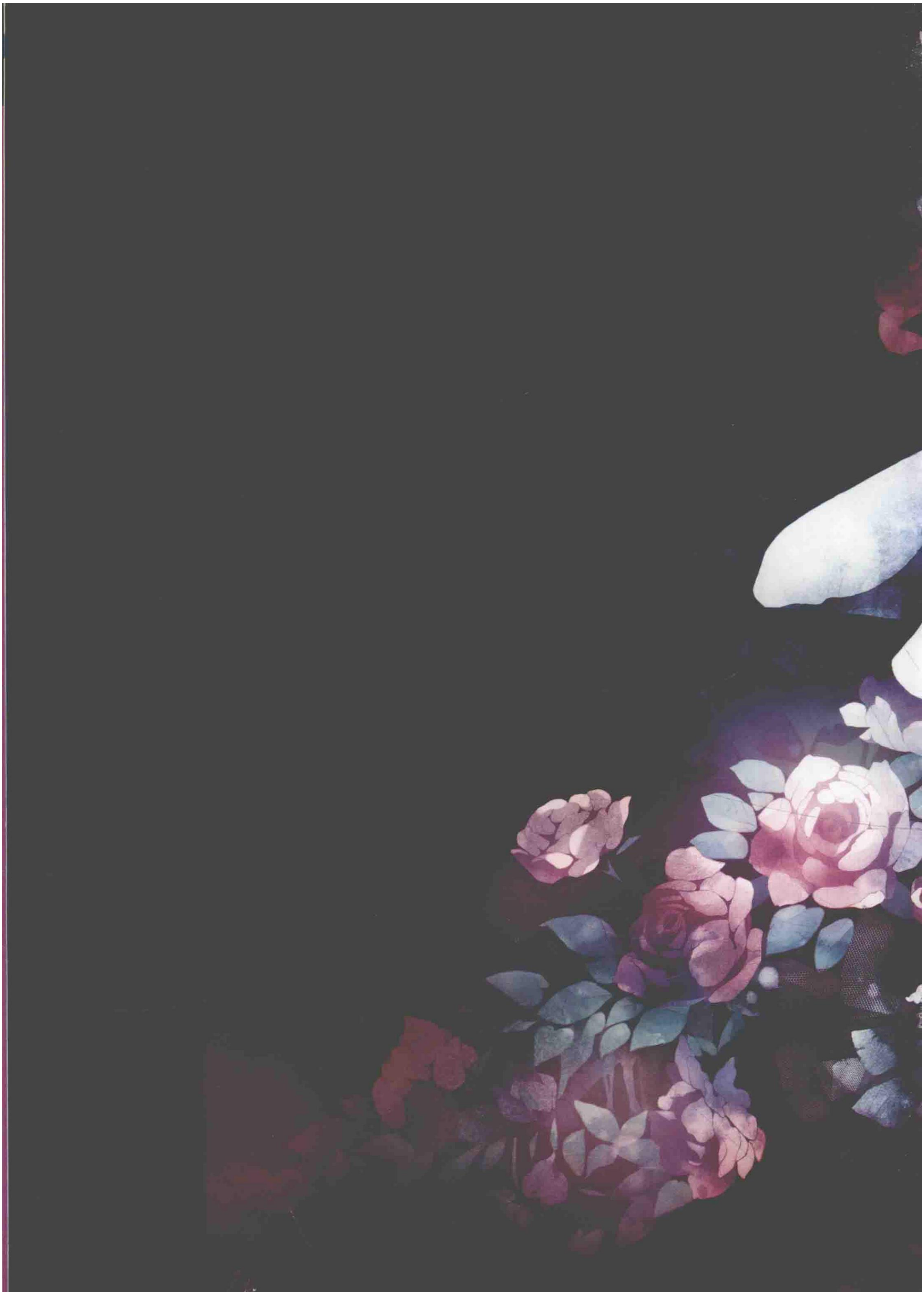


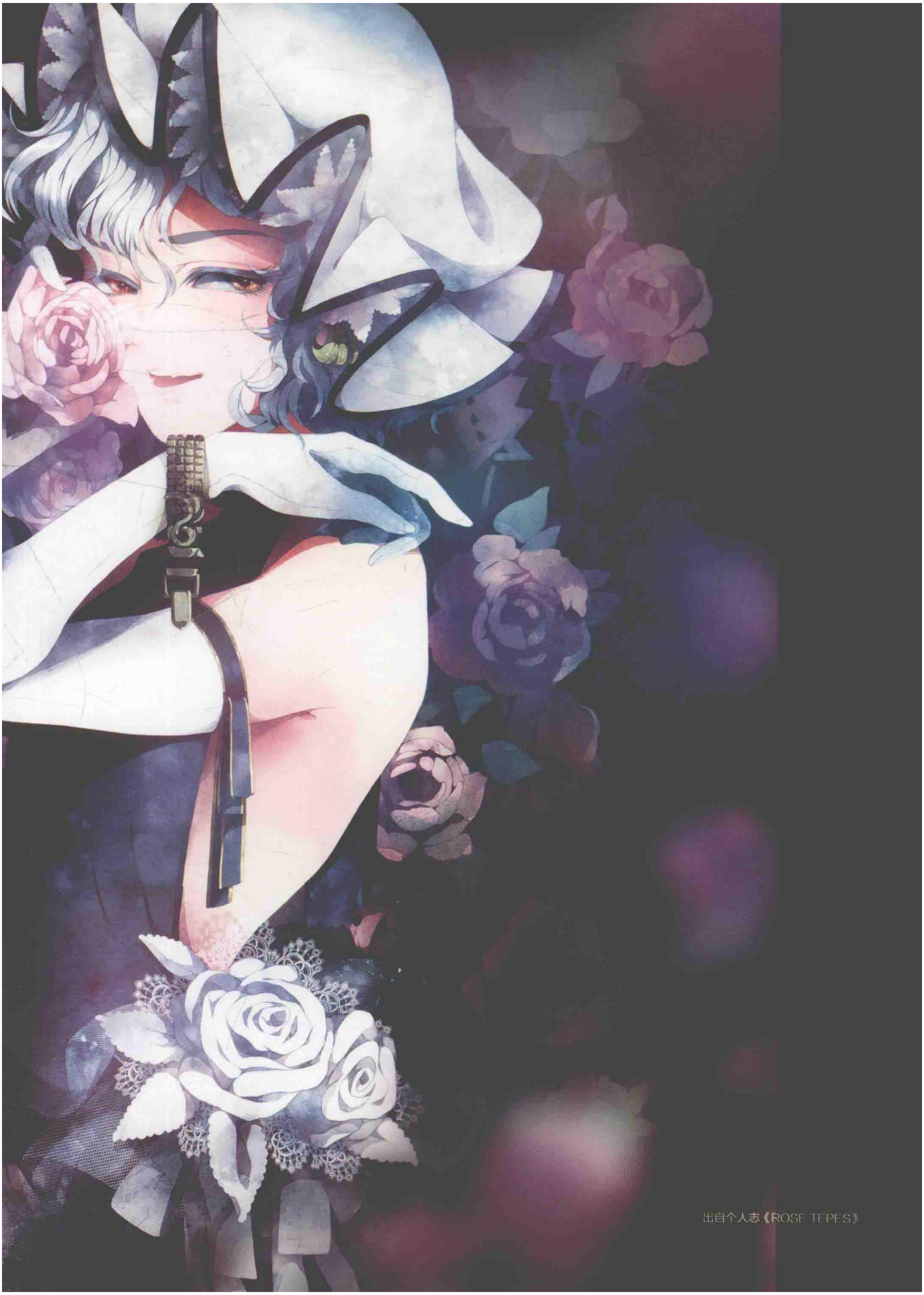
个人志《ROSE TEPES》封面插画



明信片《TWILIGHT MOON/Sweet》

TWILIGHTMOON
Fujiwara Mokou
MOON/Bitter》
BEAUTIFUL DREAMER





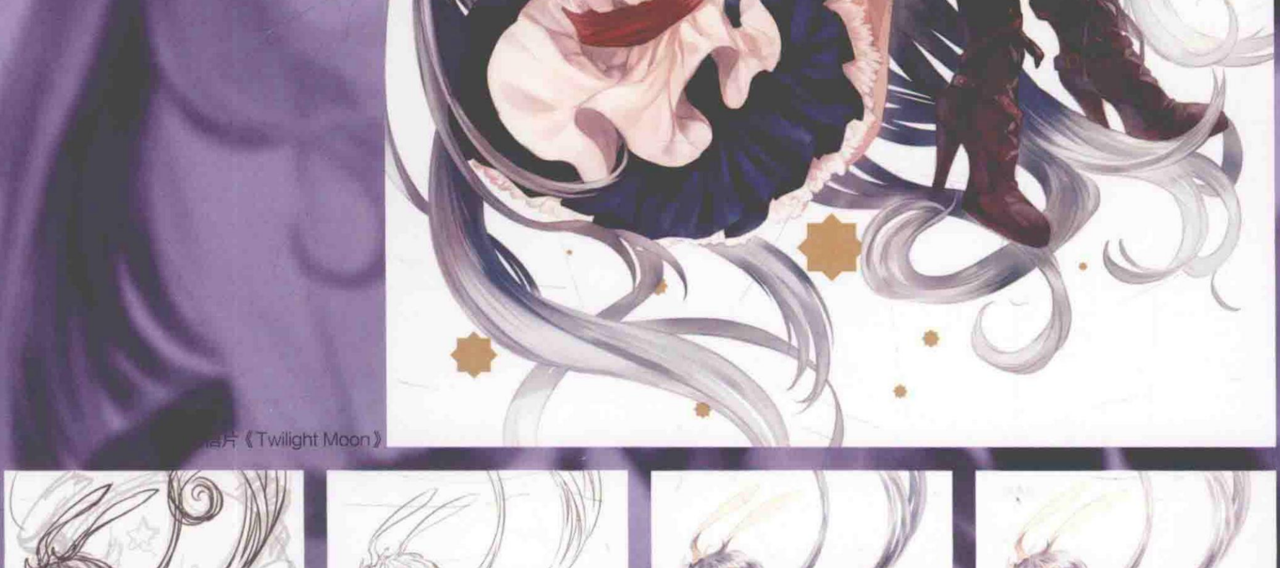
出自个人志《ROSE TEPES》

个人志《ATENPO》封面插画

▲个人志《VOICE》封面插画

▲个人志《LINES1》封面插画

插片《Twilight Moon》



OrGA

-OrGA-

古明地觉

-Satori Komeiji-

WEB

【森家】http://moriya.iza-yoi.net/

Pixiv

http://www.pixiv.net/member.php?id=29933

PEN TABLET

Wacom Intuos 4

Tool

Adobe Photoshop CS2（※本书的界面是 CC）、SAI

PROFILE

作者创作过的作品主要包括《东方幻想画报 诗片 -Fragment I-》插画（虎之穴）、完全 ACE 增刊《东方铃奈庵拾遗绘卷》插画（角川书店）、《萌！所罗门 72 柱魔神事典》插画（Hobby JAPAN），以及其他同人 CD 封套、社交游戏用人物插画等。同时他还是“森家”社团的插画主创，进行了各种活动。

COMMENT

因为最近我迷上了古明地姐妹，所以很开心这次能描绘古明地觉。

我希望看到我的插画后，大家不仅能感受到可爱和帅气，还能通过不可思议而又有趣的画面，体验到幻想乡的感觉。

9

01 Rough Sketch 草图

PS

一边用灰色添加浓淡，一边描绘草图

我一般是用 SAI 来进行描绘，用 Photoshop 来进行颜色调整和效果制作。这次，我主要会介绍利用了 Photoshop 的混合选项的颜色的调整和效果的部分。

我这次创作的插画的主题是“古明地觉”、“封闭空间”和“诱惑”。

在进行描绘时，我们要使用名为“浮雕式灰色装饰画画法※1”的技法。也就是先使用灰色描绘出浓淡，清晰地表现出明暗的不同，然后再在上面叠加颜色。我们首先在 SAI 中用灰色来描绘草图。

用 EasyRuler 这个免费软件，制作透视图，描绘背景。

1-1

※1　先用黑白的单色描绘出明暗和形状，然后再涂抹颜色的技法。

02 Base Paint 涂抹底色

PS

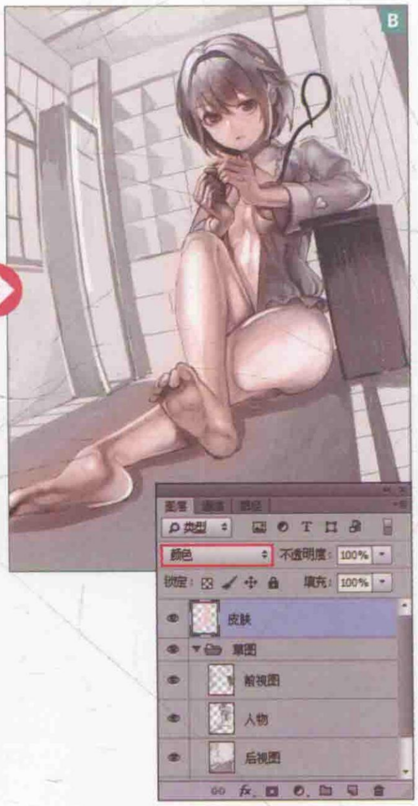
在灰色上面涂色

首先涂抹皮肤的颜色。

在用浓淡不同的灰色描绘出的草图上面，创建新的图层，大致涂抹露出肤色的部分。A

如果我们把肤色图层的混合模式设定为“颜色”的话，就能在维持浓淡的状态下涂抹肤色。B

根据颜色的感觉，执行“图像 > 调整 > 色相 / 饱和度”菜单命令进行颜色调整。

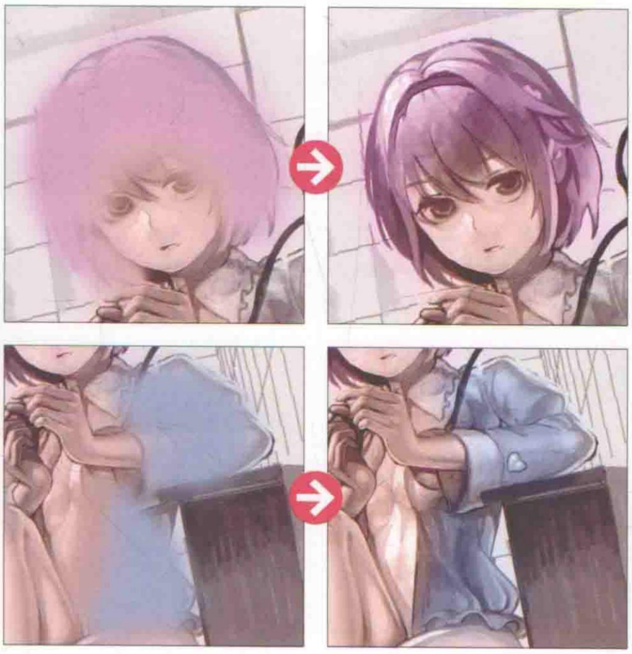


2-1

通过大致的涂抹制作出自然的色调

我们用同样的方式，在人物的头发、服装和背景等部分也涂抹上颜色。

这时我们不必清楚明确地区分开颜色，而是要用柔和设定的“画笔工具”来进行大致的涂抹，通过颜色的扩散营造出自然的感觉。



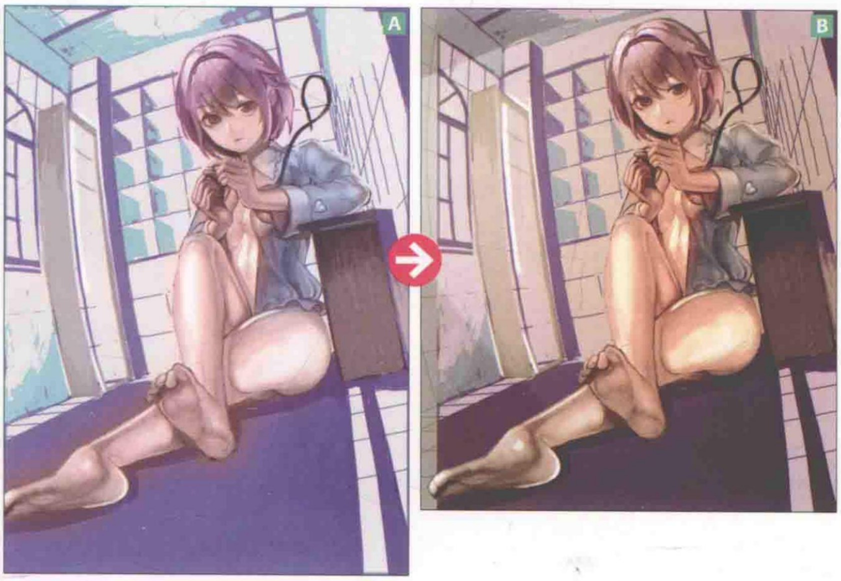
2-2

调整色调和构图

首先完成涂抹底色操作。A

然后将图像整体颜色调成比较暗的色调，并配合构图和插画的大小来调整背景的位置。B

此外，等涂抹上颜色后，我们还要合并图层，让人物和背景分别被合并成一个图层。



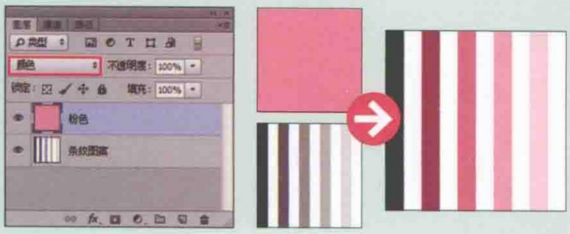
2-3

POINT

“颜色”混合模式

这是在维持下面颜色的亮度的状态下，合并叠加后的颜色的色相和饱和度的模式。因为图像的浓淡得到了保持，所以有利于我们进行黑白图像的彩色化，以及彩色图象的层次化。

右图就是把“条纹图案”图层上方的“粉色”图层的混合模式更改成了“颜色”。



03 Paint-Character 为人物上色

SAI

SAI 的画笔设定

涂抹完底色后，我返回 SAI 中进行涂抹。

在 SAI 中，我们要使用调整了参数设定的“水彩笔”。对于背景、皮肤等想要表现光滑感的部分，以及想要让颜色进行融合的部分，我们要使用A那样设定的画笔；对于想要精雕细琢的部分，则要使用B那样设定的画笔。

根据上色位置及材质的不同，画笔形状和画笔材质的参数设定也要进行相应的改变。

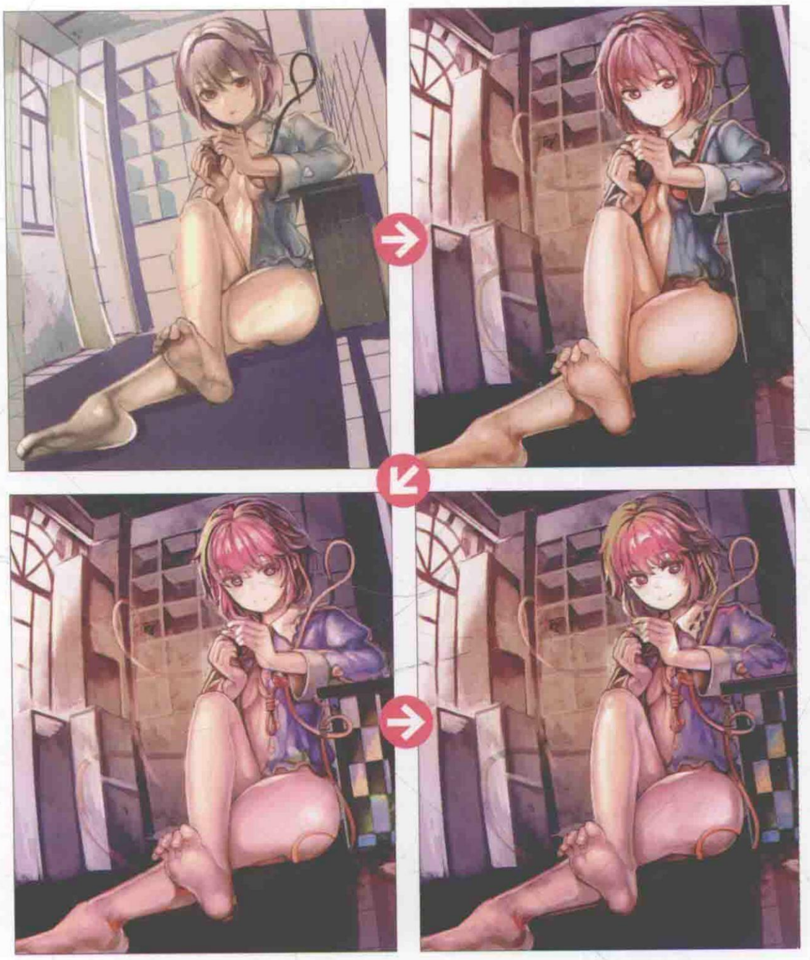
3-1

涂抹颜色

我们在进行描绘时，要把整体的颜色统一成紫色和橙色系的色相。如果让图像和某个色相融合起来，表现出统一感的话，我们的插画就能拥有空间感和独特的气氛。

在上色的时候，我们要随时注意对比度和画面的张力，并在描绘时保留下笔触。

如果在这个阶段就太过仔细地去调节均匀程度的话，在后面的步骤中添加描绘的部分就会显得格格不入，使我们的描绘无法顺利地进行下去。所以要注意不能在这时就画得太过细致。



3-2

04 为背景上色

Paint-Background

PS

在整体插画上散布花的素材

在人物的上色告一段落后，转移到 Photoshop 中，让背景变得更加丰富多彩。

我的插画的特征之一，就是运用图层的混合模式，把现实中存在的舞台道具式的背景（建筑物、天空和风景等），和用来吸引视线的戏剧化背景（比如装饰效果等）混合到一起。

因为戏剧化背景所呈现的效果在现实中是不可能出现的，所以如果做过头的话，插画就会失去真实感。因此如何掌握其中的分寸也是相当困难的事情。但是，对于这方面的平衡性的思考和琢磨，有时候也可以算作是一种乐趣。

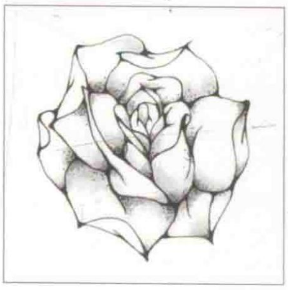
在这个插画中，因为舞台道具已经被描绘出来了，所以接下来我们要补充的主要就是戏剧化背景。

在主题具体而又明确的时候，我们要做的就是如何围绕这个主题来设计图案。

但是，这次的主题却是“封闭空间”和“诱惑”这种抽象化的东西，所以我在描绘时反复进行了各种不同的尝试。

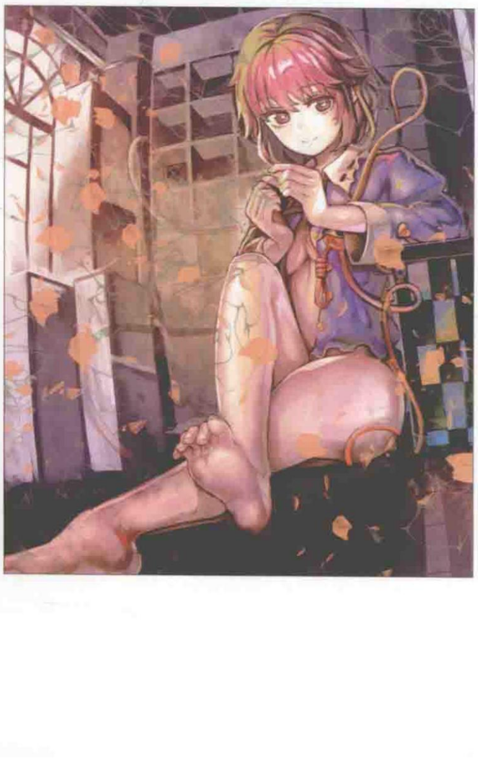
此外，在添加效果的时候，一般来说大家大多会使用素材集。这次我要使用的就是《撒落素材集 MAXX》中收录的素材。

我们要把玫瑰的素材和类似花瓣的素材存储为自定义画笔[※2]，并散布到插画的整体画面中。



※2 请大家参照“POINT 自定义画笔（P.79）”。

4-1

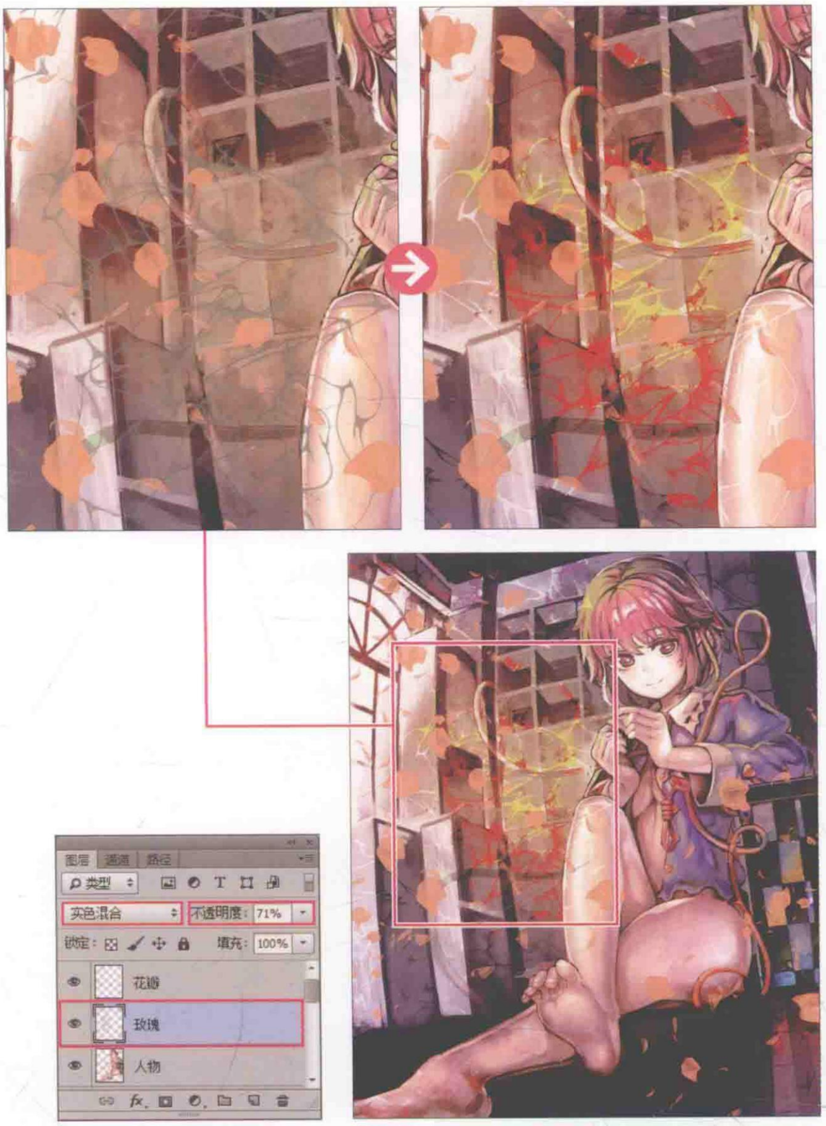


强调玫瑰花纹

我们要把玫瑰图层的混合模式更改为“实色混合”。也许这个混合模式大家还不是很熟悉。

但通过设定为“实色混合”，玫瑰花纹就能得到强调。

只不过，因为效果有些过于强烈，所以我们还要调低图层的不透明度，进行调整。



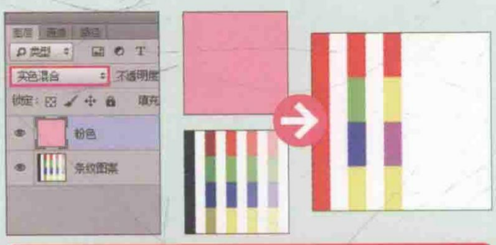
4-2

POINT

“实色混合”混合模式

在设定为此混合模式后，混合色颜色中的红色、绿色和蓝色各个通道的数值，就会添加到基色的 RGB 值上。如果合计是 255 以上，通道数值就会变成 255；如果合计未满 255，通道数值就会变成 0。这样一来，所有颜色的 RGB 的通道数值都会是 0 或 255 中的某一个，图像也会被变换为接近于原色的颜色。所以“实色混合”算是相当极端的混合模式。

A就是用“实色混合”混合模式将插画和粉色的图层叠加在一起。



更改“条纹图案”图层上方的“粉色”图层的混合模式

强调花瓣

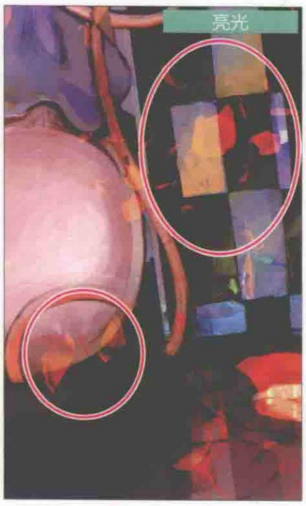
把花瓣图层的图层混合模式更改为“亮光”。

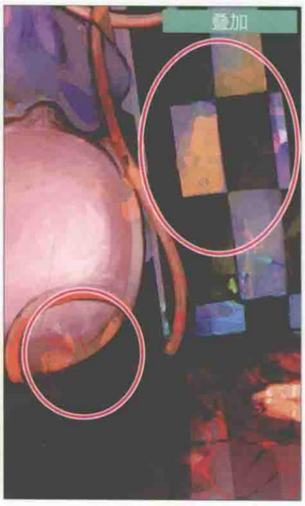
这样就能表现出花瓣的透明感，而且进一步强调了花瓣的存在。

亮光和叠加的比较

对图像右下方的部分进行放大特写。

这样我们就能看出混合模式“亮光”和混合模式“叠加 ※3”的差别。使用了“亮光”混合模式的图像，花瓣得到了强调，看起来更加清晰明确。





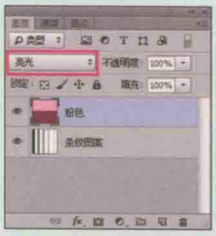
※3 请大家参照“POINT‘叠加’混合模式（P.110）”。

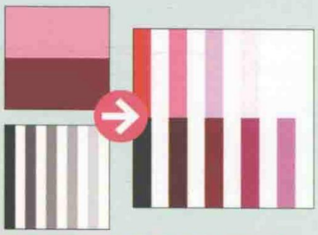
POINT

“亮光”混合模式

这是根据混合色的亮度来增减对比度，用减淡或是加深来合并颜色的混合模式。如果混合后的颜色比 50% 灰明亮的话，就要降低对比度，让颜色变明亮；如果混合后的颜色比 50% 灰暗沉的话，我们就要提高对比度，让颜色变暗。

在右图的“粉色”图层中，上半部分就是比 50% 灰明亮的粉色，下半部分就是比 50% 灰暗沉的粉色。





更改“条纹图案”图层上方的“粉色”图层的混合模式

进一步添加戏剧化的表现

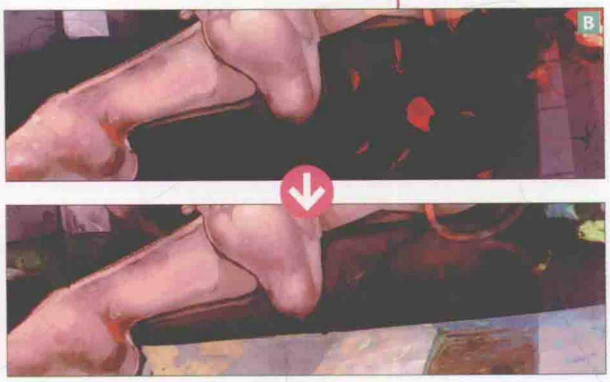
描绘窗子周边类似于树枝的东西。

因为花瓣看起来像枝叶一样，所以我们配合树枝来变更色调。A

如果从现实角度来说，树枝是不可能通过窗口冒出来的，但是因为这是戏剧化的背景，所以我们就可以很自然地表现出树枝仿佛通过窗子溢出来的感觉。在描绘这一类东西时，我们最好不要采用写实性的手法，而是要描绘出暧昧朦胧的感觉来。

我们还要在地板上补充上细节部分，比如枝叶的投影等。B

4-5



POINT

混合模式的归纳整理

下面我们对混合模式的特征进行了简单的归纳整理。同时也会大致介绍一下本书中没有详细解说过的混合模式。

调亮

滤色（P.32）/ 线性减淡（添加）（P.54）/ 颜色减淡（P.141）/ 变亮

调暗

正片叠底（P.85）/ 线性加深（P.113）/ 颜色加深 / 变暗

特殊合并

叠加（P.110）：在下面的颜色比较明亮的地方用“滤色”，在比较暗沉的地方用“正片叠底”来对应的模式。

柔光（P.136）：根据混合色的亮度的不同，用减淡或是加深来合并颜色，让图像呈现柔和的感觉。

强光：根据混合色的亮度的不同，用“滤色”或是“正片叠底”来合并颜色，让图像形成比“柔光”更加强烈的色调。

亮光（P.163）：根据混合色的亮度的不同，增减对比度，用减淡或是加深来合并颜色。

线性光：根据混合色的明亮程度，增加下面颜色的亮度，用减淡或是加深来进行合并。

点光：根据混合色的亮度来置换颜色。

实色混合（P.162）：置换出接近于原色的极端颜色。

色相 / 饱和度 / 颜色（P.159）/ 明度：如同它们各自的名称那样，单纯运用颜色中的某一部分的要素来进行合并。

05 Color Adjustment 颜色调整

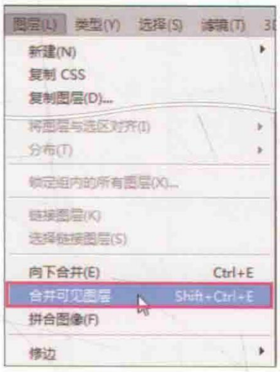
PS

通过色调修正改变插画的视觉效果

我们不需要特意划分出一个环节来进行颜色的调整，而是要在描绘的各个阶段随时进行相应调整。因为Photoshop原本就是用来加工照片的软件，所以它非常适合用来进行颜色的调整和变换。

因为要一再地重复进行调整，所以如果每个过程都要介绍的话就太过繁琐了，因此我决定为大家介绍一下某些使用的相对频繁的功能。

此外，在进入操作之前，我们要先执行“图层 > 合并可见图层”菜单命令，将之前的图层全部合并起来。



根据替换颜色进行调整

“替换颜色”可以单独变更指定部分的颜色。

比如说，我们可以尝试变更人物头发的颜色。通过执行“图像 > 调整 > 替换颜色”菜单命令，打开对话框。

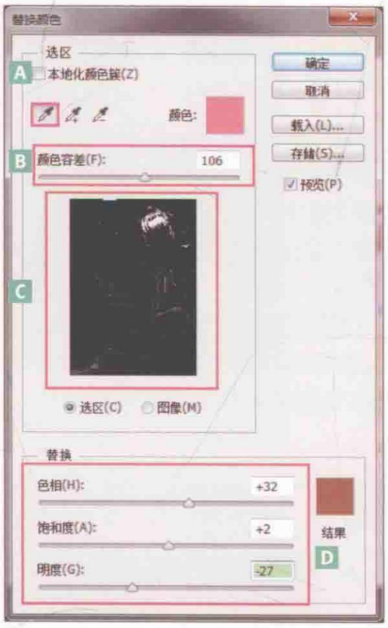
因为可以用吸管工具来选择想要变更的部分的颜色，所以我们选择了头发的颜色粉色。A

调整“颜色容差”，一边观察下面的预览，一边调整变更颜色的范围。B

被选中显示为白色的部分，就是要变更颜色的范围。C

通过调整色相、饱和度和明度的参数设定来变更颜色。D

这样，古明地觉的头发颜色就变成茶色的了。E



POINT

替换颜色

“替换颜色”可以单独变更用吸管工具选中指定出的部分的颜色，是用起来非常方便的工具。

我们可以在打开的“替换颜色”对话框中选择“吸管工具”。除此以外，还可以在对话框中选择“添加到取样”和“从取样中减去”。

“添加到取样”是用来指定要添加到修正范围里的颜色的。我们还可以通过单击（或是拖曳）来扩大范围。

“从取样中减去”则正相反，是用来指定要从修正范围里删除掉的颜色的。

根据“颜色容差”的数值，我们可以调整指定颜色的误差。数值越大，会成为修正对象的颜色的范围就越广。

修正范围就是预览画面中显示出来的白色的部分。在指定了修正范围后，我们就可以通过调整色相、饱和度和明度的数值来进行颜色的修正。

根据色相 / 饱和度进行调整

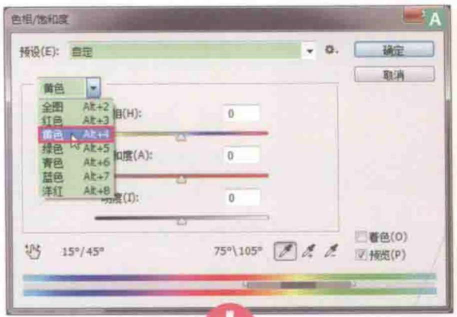
除了 Photoshop 之外，SAI 或者 CLIP STUDIO PAINT 等绘图工具中也配备有“色相 / 饱和度 ※4”功能。所以应该有不少人都会经常用到这个功能。

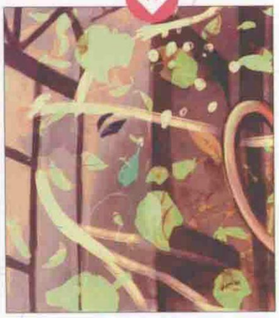
如果说“色相 / 饱和度”有什么只有在 Photoshop 中才具备的特征的话，那就是可以在指定特定色域后进行调整。平时这个功能则主要是用来调整插画整体的颜色的。

比如说，我们可以尝试把花瓣等部分的黄色变更为绿色。

执行“图像 > 调整 > 色相 / 饱和度”菜单命令打开对话框，选择“黄色”。A

如果我们变更色相的数值的话，就只有黄色的部分会单独变成绿色。B C





※4　请大家参照“POINT 色相 / 饱和度（P.53）”。

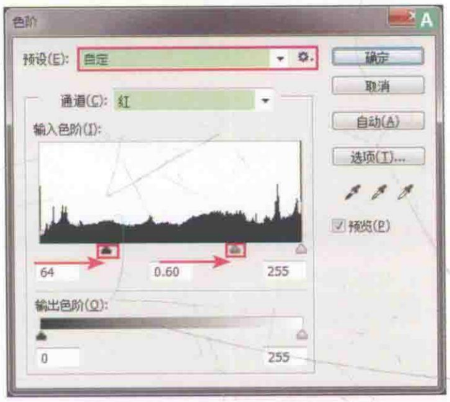
根据色阶进行调整

在想要自然地调整颜色的亮度的时候，我们可以使用“色阶”这个功能。如果是 RGB 模式就调整 RGB，如果是 CMYK 模式，就分别调整 CMYK 的各个通道的对比度。

比如说，我们可以尝试调整红色通道的对比度。

执行“图像 > 调整 > 色阶”菜单命打开对话框，从“通道”列表中选择“红”，尝试向右移动最左边的黑色滑块（阴影）和正中央的灰色滑块（中间调）。A

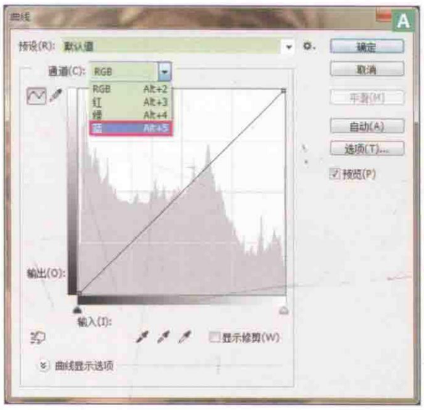
这样一来，红色部分就会一口气变暗，而补色的蓝绿色则会得到强调，让画面形成暗沉的感觉。B



5-4

※5　请大家参照“POINT 色阶（P.138）”。

根据曲线进行调整



“曲线※6”也可以调整亮度和对比度，而且可以进行比“色阶”更加细致的调整。

在像我这样用含糊的厚涂来进行描绘的时候，这种能够给插画添加张力的功能，就显得非常方便了。

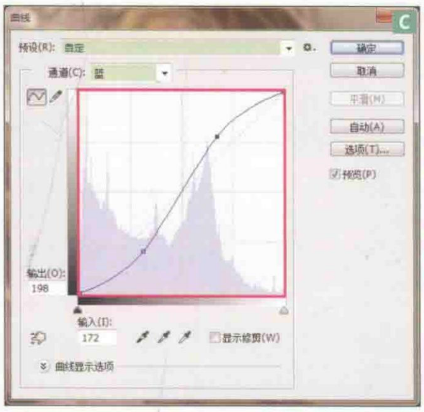
比如说，我们可以尝试调整蓝色通道的对比度。

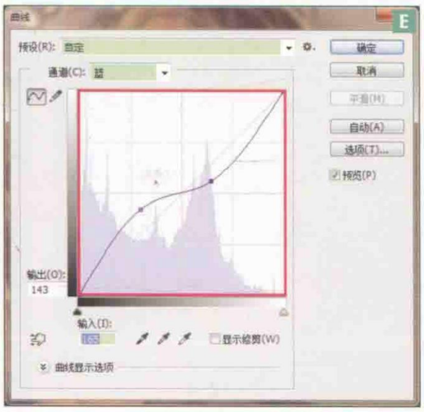
执行“图像 > 调整 > 曲线”菜单命令打开对话框，用和“色阶”调整时一样的方法，从“通道”列表中选出想要调整的通道。在这个例子中，我们要调整的是蓝色通道。A

如果我们移动曲线让它变成 S 形的话，对比度就会加强，形成紧缩的感觉。B C

如果我们移动曲线让它变成逆向 S 形的话，对比度就会减弱，形成平滑的感觉。D E

※6 请大家参照“POINT 曲线（P.35）”。

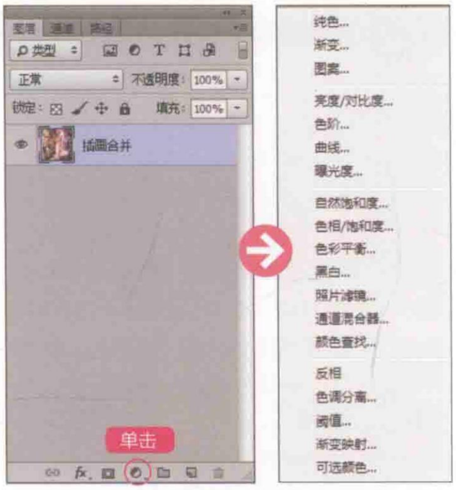




使用调整图层进行调整

虽然我们可以通过执行“图像 > 调整”菜单命令来进行颜色的调整，不过如果创建出调整图层 ※7 的话，我们就可以随时更改修正效果，感觉上要更加方便一些。

创建调整图层的时候，单击“图层”面板的◙，在打开的菜单中选择要修正的选项命令。



5-6

※7 请大家参照“POINT 调整图层（P.137）”。

使用图层蒙版进行调整

如果我们使用图层蒙版 ※8 的话，就可以进一步对限定的部分进行细致调整。因为在创建出调整图层的同时，图层蒙版也会被创建出来，所以我们可以用“画笔工具”◙或“橡皮擦工具”◙，对调整颜色的范围进行细致设定。

此外，我们还可以通过选区来指定图层蒙版的范围，创建调整图层。

※8 请大家参照“POINT 图层蒙版（P.83）”。

我们要选中调整图层，用画笔工具或是橡皮擦工具来调整图层蒙版的范围

我们可以用图层蒙版对调整颜色的范围进行详细的设定

完成颜色调整

我们要运用前面介绍过的功能，反复进行调整，直到获得自己满意的颜色为止。完成了颜色调整后，我们把所有的图层合并起来。

5-8

06 Image Processing 加工

PS

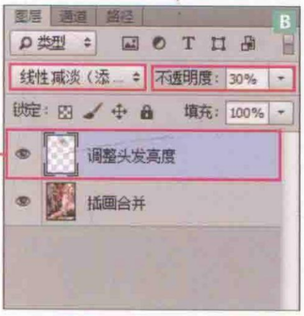
调亮头发

在这一步中，为了让插画看起来更加漂亮，我们要进行光源的调整。

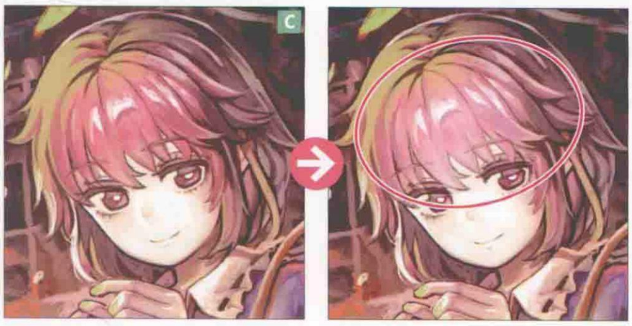
创建混合模式为“线性减淡添加 ※9”的图层，用灰色来涂抹人物头发的部分，并把不透明度设定为比较低的数值。A B

这样人物的头发就变得明亮了。C

A



B


C

6-1

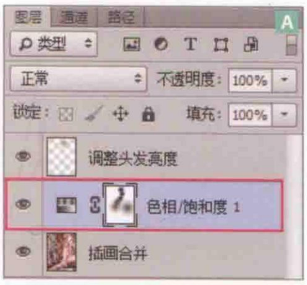
※9　请大家参照“POINT“线性减淡（添加）”混合模式（P.54）”。

添加蓝色系的颜色

因为观看者的目光容易投注在人物面部附近，所以为了让那里看起来足够显眼，我们要添加没怎么使用过的蓝色系的颜色。

创建“色相 / 饱和度”调整图层，并调整图层蒙版，明确区分开要变更颜色的部分和不用变更颜色的部分。A

把人物头发和服装上因反射形成的黄色部分变更为蓝绿色和蓝色。B C



A

B

C

6-2

调整窗户的颜色

为了突出窗户，我们在那里添加蓝色系的颜色。

创建混合模式为“实色混合”的图层，用柔和设定的画笔来涂抹图像的左上方。A B

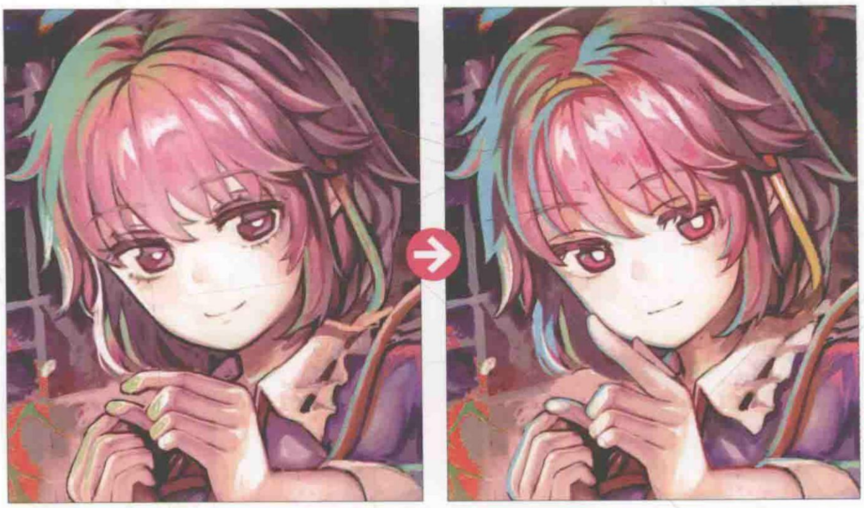
这样，窗户就形成了闪烁着强烈的蓝色光芒的感觉。C

07 Crowded Draw 描绘

PS

描绘细节部分

如果频繁使用色调修正或效果的话，有时候图像的颜色就会受到损坏，或某些部分看起来变得比较粗糙。因此这个时候，我们就要返回 SAI 中，对细节部分进行补充描绘。我们在头发和服装上添加由于反射而形成的颜色，并对人物的表情和手指形状进行少许改变。



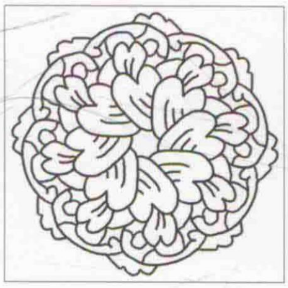
08 Finish 完成

PS

8-1

放置图案

最后，我们要把事先准备好的图案设定为自定义画笔，并用粉色去进行描绘，让画面看起来更加丰富。



8-2

完成

这样我们就完成了描绘。

Photoshop 有画笔多样性、便于制作效果以及容易进行调整等优点，SAI 的长处则是描绘时的手感和水彩效果等，这两种工具可以说是各有各的长处。

因为这两者的功能我都要用到，所以我在进行描绘时也时不时在两者之间进行交替使用。

此外，虽然这次并没有用到 CLIP STUDIO PAINT，不过它也是很好的工具，可以算是吸收了上述两者的优点。

但是，如果说到效果和调整的话，我觉得还是 Photoshop 的功能最为丰富。

本书原创

▲个人志《古明地姐妹的错视恋式》封面插画

▶ Web 投稿插画

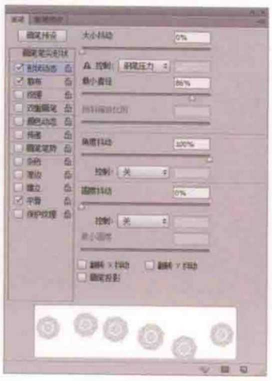
▲出自个人志《Classic3 MIXER》

▲ Web 投稿插画

Tips

我们要准备好图像和素材，通过执行“编辑 > 定义画笔预设”菜单命令，把图像存储为自定义画笔后再去使用。

在“画笔”面板中我们可以对参数设定进行细致调整。



※ 我在书中介绍了这个作品的制作过程